GAMEREPORT


TEMPLOS
Y NEONES
LOS DOS FILOS
DE LA KATANA
PERSONA 5
KURU KURU KURURIN
夜廻
ペルソナ5
GOD HAND
大神
龍が如く
電子ゲーム
TOKYO JUNGLE
GRANDIA
#16
JULIO
2017

Fronteras difusas

por Fernando Porta

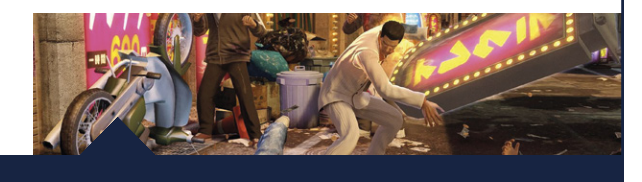
El sol se levanta entre templos y rascacielos, iluminando masas sin rostro e inmensos pasos de cebra, entrelazados entre sí. Pequeños grupúsculos intentan destacar entre ellos, buscando una identidad perdida entre los cauces establecidos por la sociedad. Mientras, la gran mayoría se encierra en cuartos oscuros, desconectando de una realidad que exprime y no expresa. Japón será la tercera potencia económica mundial, pero va varios pasos por detrás en lo relativo a la persona: el individuo sólo es un engranaje más en la maquinaria, una rueda que gira constantemente hasta que llegue el momento de reemplazarla. Es evidente lo que provoca a poco que observes sus intrincados mecanismos: una sociedad esquizofrénica, ancestral y moderna al mismo tiempo —lo nuevo y lo viejo, siempre enfrentándose por su sitio—, incapaz de conservar la cordura y la sensatez. Pero el videojuego venido de las tierras del sol naciente nos fascina: explora nuevos horizontes mientras exuda la libertad que se les ve negada a sus creadores en lo cotidiano. Los japoneses se transforman en nuevos artesanos, capaces de forjar katanas de dos filos que intentan conectar puntos de la manera más extravagante posible. Y nosotros, occidentales, incapaces de entenderlos sin dejar atrás todo lo aprendido, les abrazamos, nos empapamos de esa cultura milenaria incapaces de apartar la vista ante esa mezcla, a ratos obscena.

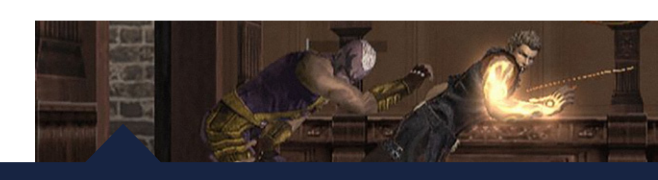
En todo momento buscamos el gen materno que los hace especiales, sumergiéndonos en el gueto que construyen a su alrededor géneros propios, consolas portátiles exclusivas o recreativas estrafalarias. Este número que tenéis entre las manos nos da la bienvenida a Kabukichō con un neón gigante financiado por la Yakuza; al otro lado de la calle, se abren caminos de Dios camuflados entre templos, o un videoclub de barrio, con las estanterías llenas de juegos que no veremos en otras tierras. También nos internaremos en la noche, encendiendo nuestra linterna, asustados por ese ruido que hemos oído a nuestras espaldas, pero quizás sólo sea un jabalí en plena lucha por la supervivencia por la jungla de Tokio. En poco tiempo llegamos a nuestra casa y cogemos la portátil, con la intención de surcar los cielos a lomos de una nave en forma de barra. Cansados de golpearnos contra las paredes del laberinto, la dejamos en la mesilla, sentándonos acto seguido enfrente de la televisión, con la intención de desmembrar enemigos a espadazo limpio mientras subimos de nivel o ponernos a los mandos de unos cuantos *mechas*, dispuestos a exterminar una plaga de bichos gigantes en un mundo helado.

Antes de que nos demos cuenta, el día ha terminado. El sol se esconde. Ahora, el mando reposa sobre el *tatami* y no podemos dejar de pensar cómo una cultura así ha absorbido tantas horas de nuestra vida. Quizás sea la fascinación por unas tradiciones que la cultura occidental perdió en la marea de los tiempos, o la capacidad de los japoneses para replantear sus propias bases, sin miedo a romper algo por el camino. Acabamos asumiendo sus convenciones como propias y nos encerramos en otro cuarto oscuro, aguardando que la luz de un nuevo día vuelva a iluminar las calles de este país encerrado en sus ocho islas. Nosotros no nos cansaremos de romper sus fronteras.

Contenidos

| #16 JULIO 2017





GAMEREPORT

#16
JULIO
2017

Contacto

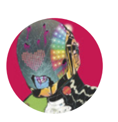
www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Templos y neones: los dos filos de la katana.
Depósito legal: M-20140-2017

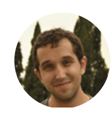
Calle Guzmán el Bueno, 135 - 1ºB - Madrid
Primera edición: Julio 2017

Puedes consultar la bibliografia a través del siguiente enlace:
www.gamereport.es/bibliografia

Equipo



Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor
@ProggerXXI



Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
@ferporbar



Pedro J. Martínez. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
@LoquoPJ



Pablo Saiz de Quevedo. El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
@PabloSQG



Alejandro Patiño. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de "SEEEGAAA".
// Redactor
*@_Ayate_*



Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
@soquam



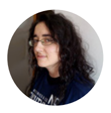
Luis García. Aventurero catalán que ha viajado desde Masyaf a Rapture al volante de un Fórmula 1.
// Redactor
@Zero_Relate



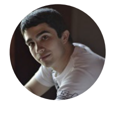
Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
@Ezekmt, cargocollective.com/ez-ek



Elena Flores. Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora, Ilustradora
@nao_chan_91, elenaflores.es



Victoria Belver. Puzles, arcades, o lo que se tercie. Enamorada de lo absurdo y lo rocambolesco, especialmente si viene de Japón.
// Colaboradora, Redactora
@rokuso3, rokuso.com



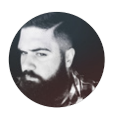
Sergio Guerreiro. Opositor, cuando sale de la cueva juega a videojuegos y escribe sobre ellos u otras cosas que le llamen la atención.
// Colaborador, Redactor
@Oldtaku



Pablo Gándara. Sociólogo. Profesor. Juntaletras. Seguero resentido. No necesariamente por este orden.
// Colaborador, Redactor
@Pablo_Gandara



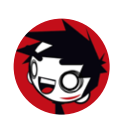
Bruno Sol ha intentado casarse legalmente con su Mega Drive, reza cada noche para pedir un 'OutRun 3' y cree que el papel jamás morirá.
// Firma invitada
@YeOldeNemesis



Joaquín Calderón. Diseñador gráfico, ilustrador. Tengo una vida en vectores y píxeles muy rara.
// Colaborador, Ilustrador
@MrSheloner, behance.net/Sheloner



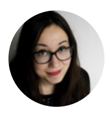
Míriam Santos. Ilustradora y cazarrecompensas de la red. Se ha acabado 'Resident Evil 3' más veces que tú.
// Colaboradora, Ilustradora
@mirmochi, cargocollective.com/mirsantos



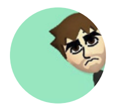
Juan Rubí. Diseñador gráfico e ilustrador compulsivo. Amante del terror, la ciencia ficción y la cerveza bien fría.
// Colaborador, Ilustrador
@JuanRubiPuig, facebook.com/juanrpuig



Pau Ferrando. Dibujante de cómics. Vive con un gato. Aún no ha jugado al último 'The Witcher'. No sabe pintar en digital.
// Colaborador, Ilustrador
@ferro_colat, behance.net/ferrocolat



Laura Casaiz. Diseñadora gráfica e ilustradora a tiempo completo, maga blanca a tiempo parcial.
// Colaboradora, ilustradora
@LauraCasaiz, lauracasaiz.es



Miguel Sanz. Diseñador de Madrid, siempre haciendo equilibrios entre el diseño y los videojuegos mientras escucha Green Day.
// Colaborador, Ilustrador portada
@Vlanco, migsanz.com

Cinco recreativas japonesas estrafalarias

por Elena Flores

Japón. Esa dicotomía incongruente entre lo nuevo y lo viejo, lo tímido y lo extravagante, lo comedido y lo exacerbado. Por las calles, gente ordenada, silenciosa e introspectiva en mitad de una jungla de neones chillones, sonidos estridentes y policromía en forma de colosales pancartas. Es el contraste hecho civilización, la convivencia entre la represión de los valores tradicionales y la explosión de las fantasías y los deseos más histriónicos. La creatividad traspasa cualquier frontera y se codea con el surrealismo más desconcertante: juguetes, animes, electrónica, videojuegos. Cualquier producto es bueno para enarbolar el *bizarrismo* nipón, pero la industria ha encontrado un filón especial en las posibilidades que ofrecen las máquinas recreativas.



Boong-ga Boong-ga
(Kaff System, 2001)

La compañía coreana desarrolló esta recreativa para el territorio japonés basándose en la peculiar broma que los estudiantes de ambos países acostumbraban a hacer a sus compañeros: al grito de «¡kan-cho!» —¡lavativa!, en español— se juntan los dedos índice y corazón de ambas manos y se introducen por el... bueno. Por *ahí*. Esta entrañable costumbre se ejecuta en una reproducción de un tren inferior humano, ya sea con nuestras propias manos o con un palo de plástico. Podemos deleitar con nuestro castigo a ocho personajes diferentes, además de azotar sus nalgas para aumentar la puntuación y disfrutar de sus expresiones faciales en el monitor de la máquina. Sinceramente, no sé cómo he podido vivir sin esto.



Taiko no Tatsujin
(Namco, 2001)

Una de las máquinas *arcade* más famosas de Japón y probablemente la más conocida en Occidente, pero no por ello menos especial. La premisa es sencilla: ponernos a los mandos —o a los palos, mejor dicho— de dos gigantescos tambores llamados taiko y seguir el ritmo de las canciones que suenan, golpeándolos. Lo relevante del invento no es su mecánica, sino ver cómo los autóctonos agarran ambos cilindros y pasan a parecer la diosa Kali mientras golpean los tambores a un ritmo endiabladamente inhumano sin perder la sonrisa ni sudar ni una gota. Su éxito es tal que ya se han lanzado más de cuarenta versiones diferentes de la recreativa en el país y una versión en América denominada 'Taiko Drum Master'.



Cho Chabudai Gaeshi!
(Taito, 2009)

¿Cuántos días llegas a casa después de una horrible jornada de trabajo y pagarías lo que fuese por poder volcar la mesa y gritar «¡a la mierda todo!»? Aparentemente, al pueblo japonés le suele ocurrir con frecuencia, por lo que esta recreativa se volvió tremendamente popular y evitó muchas escenitas en casa: primero desahogas un poco tu frustración pegándole unos buenos porrazos a la mesa de plástico, lo que hace que caigan objetos de las estanterías y suba tu puntuación. Ante semejante panorama, no queda más que venirse arriba y terminar la partida volcando la mesa con toda tu rabia. ¡Suerte que lleva bisagras!



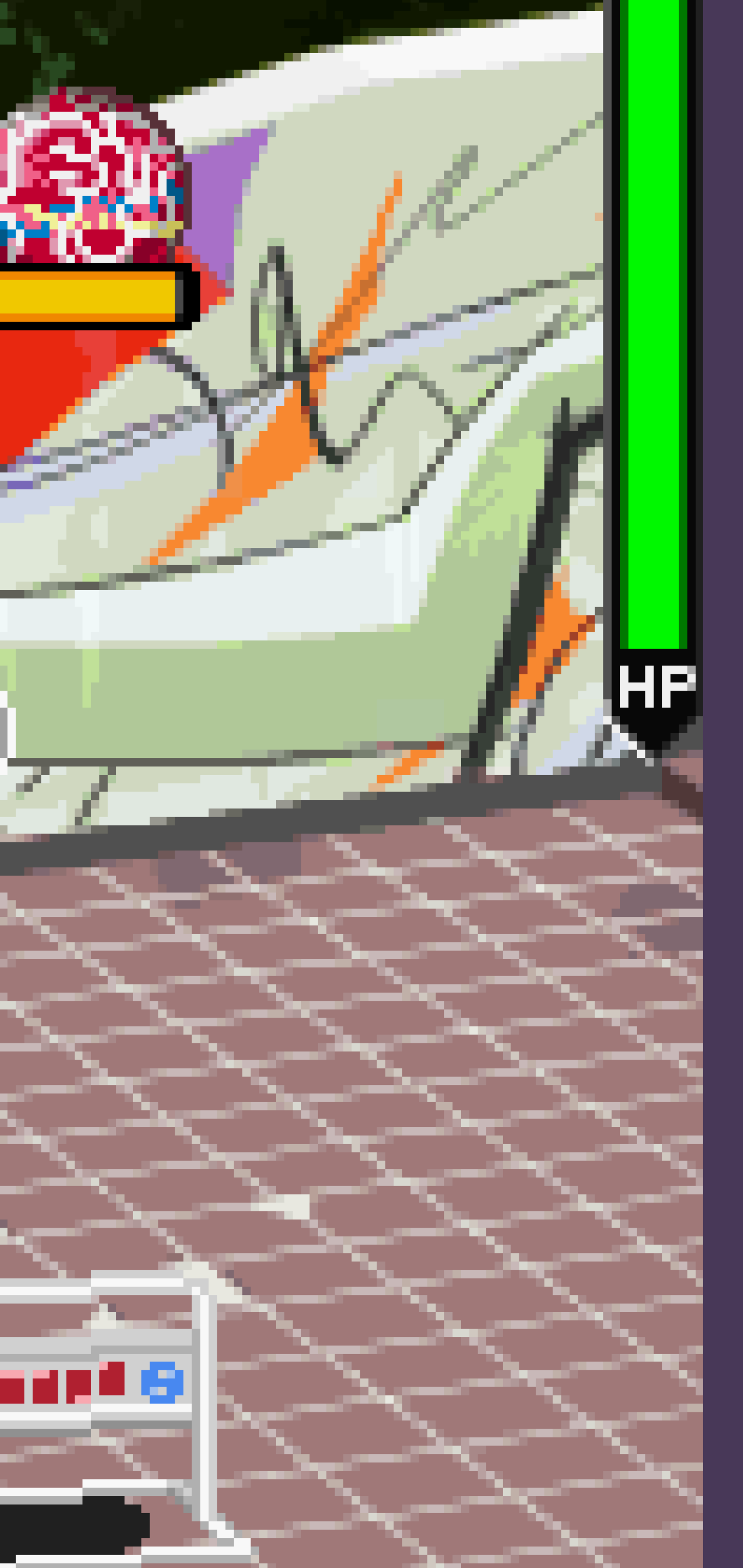
Inu no Osanpo
(Wow Entertainment y Sega, 2001)

Antes de que 'Nintendogs' revolucionase las listas de ventas, los japoneses tuvieron la posibilidad de calmar su ansia de tener mascota —tarea complicada en un país con enormes problemas de espacio— con un simple gesto: bajar a los *arcade* más cercanos, subirse en una cinta como las del gimnasio, agarrar una correa con un perro de plástico atado al extremo y ¡a pasear! La gracia reside en escoger a nuestro canino compañero entre seis razas distintas e ir moviendo la correa para alejarle de los peligros y conseguir terminar el paseo felices y a salvo. Y después, a casa. Ni ladridos, ni pelos, ni bolsitas para la caca. Años de ventaja.

Tsukkomi Yousei Gips Nice Tsukkomi
(Namco, 2002)

El *manzai* es un estilo de comedia japonesa que involucra a dos personas: el *tsukkomi* u hombre normal y el *boke* o bobo, los cuales conversan entre *gags* y pullas hasta llegar a veces a las manos y despertar las carcajadas del público; como los Hermanos Calatrava, pero en *intensito*. Esta recreativa permitía al público emular la maravillosa sensación de protagonizar uno de esos shows poniendo a nuestra disposición un *dummy* que hacía las veces de interlocutor tonto con el que nos podíamos despachar bien a gusto y despertar las carcajadas de nuestro público virtual. Humor japonés, ya saben.





Es un mundo maravilloso

Con sus colores chillones y sus modas pasajeras, Shibuya está llena de vida: desde sus grafitis a sus viandantes, sin olvidar sus variados comercios, cada palmo de la ciudad es un espacio de diversión en el que se reúnen un montón de ideas alocadas, conceptos aparentemente irreconciliables que casan a la perfección. Agitar el *stylus* a toda velocidad, sorteando a ranas y canguros a ritmo del mejor pop mientras jugamos en dos pantallas. Alocado, caótico, y también inmejorable. No es un plato de gusto para todos, pero aquéllos a quienes convenció encuentran en él un universo maravilloso en el que perderse una y otra vez. Todavía quedan muchos pines por recolectar…

The World Ends with You / Square Enix / 2007 / Nintendo DS, Android, iOS

El gen materno

por Israel Fernández

ILUSTRACIÓN: EZEQUIEL SONA ◄

Mis primeros juegos fueron japoneses; mis videojuegos predilectos, también. Aun así, nunca he tenido muy buena impresión del Japón social: históricamente supremacista, fatalista, celoso en un sentido bastante mezquino y racista con cualquier color que pase del naranja oscuro, LO JAPONÉS no es esa Arcadia donde llueven *gashapones* cada vez que alguien dice «*wa*» y hace una media reverencia. Como cualquier otra nación, al fin y al cabo. Lo contaba James Kay, CEO de Score Studios, en 'Japanmanship', uno de esos libros capitales para entender el día a día dentro del negocio: ni ceden asiento a las embarazadas, ni guardan sitio para comer, pegan voces de madrugada según vuelven cocidos de sake y, sin cambiar de traje, al día siguiente se presentan en el curro con ojos de topo. Ah, y lo que pasa entre los vapores del alcohol queda entre los vapores del alcohol: ese colega confesando que odia a su familia no volverá a sacar el tema ni aunque lo sobornes.

El del ocio es un mercado algo distinto. Los *mangakas*, artistófilos y equipos de diseño —convergiendo de vez en cuando, a través de licencias franquiciadas— cambian pantalón de lana por vaquero y horario de oficina por *deadlines* en casa. Sí, existían y existen jerarquías, pero este puerto de creatividad marca reglas laxas. Son, después de todo, hijos de las escuelas de arte, como Kanazawa, la Bidai donde estudiaron Shigeru Miyamoto o el director Mamoru Hosoda. Y las artes viven sobre las palabras. Una distancia que siguió creciendo cuando una segunda ola de diseñadores —Koji Igarashi ('Castlevania') o Katsuhiro Harada ('Tekken')— adquirió la notoriedad suficiente para hacer y deshacer. Fue entonces cuando me enamoré del videojuego, por culpa de un tal 'Earthbound'.

'Earthbound' —o 'Mother 2'— ni siquiera llegó a Europa, fracasó a mitad del camino. La campaña de *marketing* en Estados Unidos costó 2,1 millones de dólares. Y fue nefasta. La revista Nintendo Power, para promocionar al retoño, distribuyó unas tarjetas olorosas, como los rasca y gana, bajo el lema «This game stinks» (este juego apesta). Sí, un *gimmick* de mierda. Era 5 de junio de 1995, y 'Earthbound' de japonés tenía lo mecánico: su estética ►





clamaba por esos barrios californianos donde siempre sucede lo importante. Era la pieza perfecta para la generación Spielberg, aquella que mira a la grada porque su padre no acude al partido de béisbol aunque aun así no fallará porque se lo debe a su patria. Entonces, ¿qué pinta aquí?

En realidad, 'Earthbound' es un juego sin bandera. Se esforzaba por sacudirse los formalismos del género y, entre chistes y puñetazos, hacía lo ídem con los clichés del audiovisual norteamericano. Usaba el canon, por supuesto, de la misma forma que Miguel de Cervantes usó la novela de caballerías: acudiendo a los genes hereditarios de cualquier historia. Su autor, Shigesato Itoi, quien pasaba más tiempo discutiendo con Miyamoto que delante del PC, trabajó con las migajas de otros despachos. Un puñado de solterones con la fortuna del Equipo A.

Yo no sabía estas cosas: sólo quería jugar a otro 'Chrono Trigger', otro 'Secret of Mana'. Una doble ironía porque, en aquella época, jugaba a cualquier cosa en riguroso japonés y 'Earthbound' estaba traducido. El menos japonés era, a su manera, el retrato que mejor capturaba esa perspectiva resabida de la tradición, el más íntimo y universal. Si 'Dragon Quest', por primigenio y fundacional, difundía el gen paterno del desarrollo japonés a golpe de repetición, este 'Earthbound' era la madre que transgredía educando sobre los fundamentos.

El desarrollo japonés vivió su era dorada, un período de lúcida creatividad y trabajo esmerado, donde el occidental era obrero y cualquier proyección externa pasaba tantos filtros como la directiva estimase. Ya lo decían Dylan Cuthbert ('Star Fox') o Nasir Gebelli ('Final Fantasy'): aprendes algo de *sonkeigo* sobre la marcha, guardas silencio la mayor parte del tiempo y concluyes en que, como en Japón, no se diseña en ningún sitio. Popular es el ejemplo de 'Kirby's Dream Land': cuando Masahiro Sakurai se puso manos a la obra, su kit de desarrollo era una Twin Famicom sin soporte para teclado. El juego entero fue programado usando un *trackball*, sobre teclado virtual, letra a letra.

Otro apunte: el desarrollo francés, polaco o incluso español se concibe en inglés, bajo un canon



anglosajón y unas vías de explotación análogas. Desde el ilustrador que entrega los primeros *concept arts* hasta la búsqueda errante de *publisher*, el videojuego occidental vive en un océano donde se habla un único idioma. El japonés nace satisfaciendo inquietudes y anhelos propios. Así lideró el mercado internacional. Una cima que marcó el camino a seguir, no por vocación comercial, sino intelectual. Hasta que intentó imitar fórmulas ajenas y regurgitar y acomodarse creyendo que el mundo conquistado es mundo domeñado. Se hundió en la culpa y el ostracismo del jugador que no entendía de permeabilidades, que sólo quería disparar más y disparar mejor. Mientras, el triple A como modelo escaló en presupuestos tan rápidamente que supuso algo inalcanzable para muchas editoras.

Entonces despertaron. Japón entendió que las reglas habían cambiado y, como esos peligrosos carbuncos latentes bajo el permafrost, jugó con ellas. No se trata de occidentalización, sino de adaptabilidad. Quizá fue 'Demon's Souls' su paciente cero. Bandai Namco advirtió que estaba importándose tanto que decidió relanzarlo. Y funcionó. Un crédito que relevó 'Dark Souls', responsable de que su *dificultad* sea hoy un pesado latiguillo. Mientras, los revisionistas daban dos pasos hacia atrás: donde antes había aventuras gráficas ahora había *visual novels* y, por llegar, hasta llegaba la promesa de un nuevo 'Shenmue'. O se daban segundas oportunidades a particularidades como 'The Silver Case'.

Bajo este marco renacía la saga 'Resident Evil' con la dignidad de un piloto veterano. En las escuelas se cantaban las melodías de Hatsune Miku como otrora bailaban con 'Sailor Moon'. Con éxito crítico y afluencia regular se lanzaban los eternizados 'The Last Guardian', 'Final Fantasy XV' o 'Nioh', juegos con desarrollos de diez, nueve y siete años respectivamente. Atlus no daba crédito a las reservas de 'Persona 5', y la Sega de Toshihiro Nagoshi, mirando al cielo y jurando renacer a lo ave fénix, publicaba en Occidente sus últimos 'Yakuza' y agradecía la acogida de 'Vanquish' o 'Bayonetta' en el ecosistema *pecero*. Más aún: 'NieR: Automata'. Su director, Yoko Taro, fichó por Cavia y, tras varios años ganán- ▸

dose la confianza del editor, escribió su réquiem con 'NieR', la que sería su *magnum opus*, la que le alejaría de malos vicios y prisas en una industria donde los malos vicios y prisas son santo y seña.

Se llevó tal guantazo que el estudio tuvo que cerrar cancelando todos los proyectos en cartera. Es decir, cuando Yoko Taro preguntó por la continuación de 'NieR', Square Enix le dijo «NIER DOS NIET, HERMOSO». 'Automata' va camino de las dos millones de copias vendidas y a Taro le crecen los pretendientes como a un príncipe recién coronado. Tal vez por esto la cancelación de 'Scalebound' dolía con toda la fuerza del corazón. Le pese a quien le pese, esta caprichosa *industry* necesita el espíritu japonés para seguir viviendo.

Uno podría ver aquí cierta tendencia. Así es, no hay espejismos. Nintendo recuperó su impulso en las bolsas de valores a partir de 'Pokémon Go', después firmando una alianza con Apple para 'Super Mario Run', y finalmente con Switch, esa *consola sin juegos* que se queda sin existencias cada quince días y ya ha colado seis millones de máquinas. Mientras tanto, Hidemaro Fujibayashi, director en 'The Legend of Zelda: Breath of the Wild', no se termina de creer la acogida de su *sandbox*. Porque esa es otra: Nintendo ha abrazado el género y lo ha hecho suyo. En el citado 'Japanmanship', un anónimo JC Barnett se preguntaba «¿cuánto falta para un 'GTA' *made in Japan*?». Hoy, esa pregunta ni necesita respuesta.

Este escenario ha propiciado una interesante retroalimentación comercial. Xbox One no rinde demasiado bien en horizontes japoneses. Así, los estudios centralizan recursos en una única plataforma y, a lo tonto, sus juegos se convierten en *first parties* para Sony, mientras la tokiota, a cambio, invierte en promoción y celebra el estatus. Primer resultado: Phil Spencer viaja a Japón y, a golpe de talonario, cierra varios acuerdos exclusivos para Xbox One X. En 2005 se llevó a cabo el mismo movimiento: 'Lost Odyssey', 'Blue Dragon' o un chorro de *shmups* de Cave fueron consecuencia directa de esto. Segundo resultado: crece la fe en el ecosistema japonés, y las editoras que buscan externalizar encargan sus proyectos de segunda línea a señores de Osaka que visitas una o ninguna vez al año.

A pesar del eterno *backlog*, he visto a *fiferos* acomodados registrar una segunda partida en 'Gravity Rush 2' y una tercera en 'NieR: Automata'. He visto a treintañeros gritando con 'Pokémon Sol' y 'Luna'. Y era su primer 'Pokémon'. Si preguntas a mis hijos cuáles son sus juegos más esperados, dos de cinco son de Level 5. A finales de 2014 nacía toco toco TV y, con él, el occidental medio tenía acceso a los rostros y costumbres de esos nombres propios que pasaron décadas a la sombra. Mientras Occidente se ha esmerado en hacer progresar espacios narrativos y venderlos envueltos en papel charol, Japón se concede el lujo de experimentar con el núcleo mecánico que ellos mismos inventaron. Los juegos japoneses remueven una tripa primitiva; hasta un *remake* como 'Final Fantasy VII' pone a hervir la sangre. Un gen que, como decía la Sega de Dreamcast, invita a ir y jugar.

Hace un par de semanas volví a 'Earthbound'; desde entonces no juego a otra cosa. Para qué: en Onett puedo matar un pato a sartenazos y darle en

«JAPÓN ENTENDIÓ QUE LAS REGLAS HABÍAN CAMBIADO Y, COMO ESOS PELIGROSOS CARBUNCOS LATENTES BAJO EL PERMAFROST, JUGÓ CON ELLAS»



el ojo con un yo-yo a Giygas, un villano que asustaría al mismísimo Kefka. ¿Hay algo más mamarracho? ¿Hay algo más visceral que viajar hacia la batalla final subiendo por unos intestinos? En una entrevista en 2015, cuando Shigesato Itoi fue preguntado por una posible secuela de la saga 'Mother', él respondió con rotundidad: «¿por qué necesitaría eso?». Itoi es una de las pocas figuras retiradas por voluntad propia. Por él tenemos hoy 'Contact' o, más recientemente, 'Undertale', ese juego hecho en ratos libres con GameMaker por un chaval de veinticuatro años que ganó el galardón a Mejor Juego del Año en más de veinte medios especializados. Bien pensado, tal vez no estemos viviendo el renacimiento del desarrollo japonés. Quizá sólo hemos aprendido a verlo con los ojos adecuados. Pasamos demasiado tiempo discutiendo con mamá, sin escuchar sus consejos; en nuestra adolescencia efervescente preferíamos imitar ese falso rol fuerte, el anzuelo del éxito. Pero qué seríamos sin las madres: las madres dan luz al mundo.

I AIM TO MISBEHAVE

Persona 5

por Sergio Guerreiro

«Te rebelas no sólo por lo que puedes conseguir, sino por la persona en que te vas a convertir».

— Chris Hedge

No hay ningún concepto más adolescente que la rebelión. La lucha contra lo ya establecido parece que se encuentra grabada en nuestro genoma. Queremos rebelarnos contra aquellos axiomas y creencias anquilosados que sólo sirven para encadenarnos a nosotros y al mundo. Queremos luchar contra esos lastres que impiden que el mundo cambie para que sea mejor. Es ese ideal adolescente el que estaba en la cabeza de los creativos principales de Atlus cuando crearon 'Persona 3', un juego que quería romper con las convenciones del género de los JRPG. La revolución no la consiguió sólo con un sistema de combate adictivo, también contribuyó algo muy sencillo: un tema central que vertebraba el juego y del que partían todos los elementos que lo formaban, algo que rompía con la heterogeneidad de sus similares. Sin embargo, la rebelión no acabó ahí, y es con su última iteración, ▸





'Persona 5', con la que se cristaliza este ideal de una manera casi magistral.

Para muchos, éste es el juego que se hizo famoso por una sencilla razón: era muy guapo. Atlus nos encandiló a todos con un primer tráiler en el que la estética visual nos volaba la cabeza por dinámica y viva, que no se parecía en nada a lo que podríamos encontrar en el resto de juegos del mercado. Todos los elementos de la interfaz de 'Persona 5' son una lucha contra esos menús aburridos y formulaicos que hemos visto en todos los videojuegos y JRPG. Los diseñadores quieren que todo tenga una presentación cuidada, que te entre por los ojos desde el primer momento, mientras te quedas embobado con el menú de pausa o el de las tiendas, para que no apartes la vista de la pantalla en ningún momento.



Pero no todo es un apartado estético con el que un estudiante de arte llega al clímax. Todo tiene un porqué en este juego, empezando con el color principal, el rojo. Un color que simboliza pasión, ímpetu y, cómo no, rebelión. Un color que no es la primera vez que Atlus emplea, siendo además el utilizado por la remasterización de una de sus anteriores entregas, 'Persona 2: Innocent Sin'. De ésta hereda uno de los elementos que lo hizo importante: la dureza y lo *adulto* de sus mensajes e historia, lejos de las estructuras y temáticas habituales del género. La historia de 'Persona 5' empieza con un protagonista que defiende a una mujer de un abusador, y cómo no, toda buena acción tiene su castigo. Cargos por agresión y suspensión de la pena, que se traduce en lo siguiente: si te portas bien estás libre; si no, vas al correccional. Y lo mejor de todo, nadie te defiende. En Japón, un país muy centrado en el orden y la apariencia, si cometes un delito te conviertes en una mala persona de manera automática y sin ninguna posibilidad de redención: te vuelves un apestado en tu ciudad, y te obligan a mudarte a Tokio. A partir de aquí, el juego no se corta ni un pelo en restregarte por la cara tu situación. Todo el mundo te trata de manera fría, y puedes ver en la pantalla, mientras caminas por el instituto, bloques de texto en los que la gente habla mal de ti sin necesidad de pararte frente a ellos y pulsar un botón. El *feedback* es visual e inmediato, y en tu mente ya se forma la imagen que tienen los creadores de la sociedad japonesa con la sutileza de un martillazo.

Se ve que es un orden centrado en la apariencia. El asignar etiquetas de una manera tan fácil asusta, y parece un método de defensa para hacer desaparecer cualquier hecho que se salga de la norma. Sin embargo, por mantener estas formas, aflora lo lógico:



corrupción. Males endémicos ante los que la gente decide hacer la vista gorda porque siempre han sido así: *bullying*, abusos familiares, crimen organizado, etc. Por fuera orden, pero por dentro depravación e histerismo, y los adultos, responsables de esa sociedad, no hacen nada ante ello o, peor aún, crean esos problemas por su propio egoísmo. Con esta base se asientan los temas del juego, pero sobre todo uno muy importante: el estar atrapado en lo que la sociedad cree que eres y en aquello que quieres ser. Algo que apuntaba el primer anuncio del juego en 2013: *«You are a slave. Want emancipation?»* Todo el elenco principal se encuentra en esa dualidad. Esa obligación de llevar máscaras sociales (como el protagonista, oculto bajo unas gafas que no dejan ver sus ojos y que utiliza para aparentar que es un estudiante normal) es una cadena que apresa lo que hay en el fondo de ti, una *voluntad de rebelión* que quiere hacer del mundo un lugar mejor. Pero hay un momento en el que dices adiós a esa mascarada, cuando asumes que no debes acallar ese pensamiento idealista y adolescente: entonces manifiestas el poder de ese otro yo oculto en tu interior, la Persona, siendo en el caso de los protagonistas pícaros, ▸

Fanservice y sexualización

Pese a sus mensajes profundos, ‘Persona 5’ sigue atado por un elemento innecesario como es el *fanservice* que recae sobre ciertos personajes, que tiene su paradigma en el de Ann, vista como un objeto sexual por su profesor y que lleva un traje ceñido de cuero rojo en plan dominatrix cuando se infiltra en los palacios. Algunos rasgos pueden justificarse porque el modelo a seguir de ésta es Fujiko Mine, un personaje que utiliza su *sex appeal* para manipular a otros, pero no su cosificación, sobre todo en las escenas animadas.



Fusión, suma y sigue

El sistema de fusión es un viejo conocido para los *fans* de Atlus, y aquí se encuentra en su máxima expresión. Coge dos demonios y utilízalos para dar lugar a uno más poderoso que herede habilidades de los sacrificados. Este sistema será nuestra principal vía de mejora a lo largo del juego, y también se encuentra refinado: a lo ya mencionado se le añaden posibilidades vistas en otros juegos de Atlus, desde volver a los Persona objetos y equipamiento a convertirlos en experiencia para subir de nivel a otra.

ladrones y espías de la literatura universal en un primer lugar y, si evolucionan en lo personal, de la mitología. Empezamos con personajes como Arsène Lupin, el Zorro, Carmen o William Kidd para llegar a Hécate, Mercurio y Astarté. Nuestra picardía crece tanto en la vida real como en otro mundo en el que damos rienda suelta a nuestros poderes.

Es en ese otro mundo, el metaverso, donde tiene lugar toda la parte de JRPG tradicional. Nos adentramos en Palacios perfectamente diseñados con los que agradeces el adiós al sistema de generación procedimental de mazmorras (que sólo está presente en una opcional: Mementos) utilizado por la franquicia desde 2006. Cada uno de éstos corresponde a un adulto corrupto, y nuestra misión es llegar al final y robar el Tesoro que se oculta en sus profundidades para así lavarles el cerebro y que confiesen sus crímenes. Moralmente ambiguo, sí, pero sus creadores lo ven como algo necesario. La rebelión tiene que entrar en ámbitos grises sin corromperse, o está abocada al fracaso. Es en el camino para robar estos tesoros en el que nos enfrentaremos contra diversos personajes de las mitologías de todo el mundo, con un sistema de combate que refina lo iniciado hace trece años con 'Shin Megami Tensei III: Nocturne' y la vuelta de tuerca que dio en 2006 'Persona 3'. Esa mejora es una rebelión en sí misma. Si los grandes estudios huyen del sistema de combate por turnos, Atlus lo abraza con todas sus fuerzas, convirtiéndolo en lo ▶



que nadie piensa que podría llegar a ser: rápido e inmediato. Esto se consigue mandando a paseo los menús y mapeando a cada botón una acción particular: objetos, habilidades, etc. Todo en pos de la agilidad y la inmediatez, del *feedback* instantáneo cuando golpeas la debilidad de un enemigo y puedes seguir atacando a ritmo de un *acid jazz* con tono gamberro. Cada combate es un *sprint* que da una sensación de bienestar tan inmediata que no te importa repetirlo durante las noventa horas que dura de media este juego. Es triste que al final, justo cuando menos lo necesite, los combates se vuelvan una lacra y las mazmorras tengan un diseño mucho más tosco, dando la sensación de que había que finiquitar el juego cuanto antes porque se acababan los plazos. Por suerte, hay una sección cuya calidad ha resistido impávida: la que ocurre cuando no estamos combatiendo.

Desde la tercera iteración de la saga, la vida cotidiana ha tenido muchísimo peso. La revolución que inició 'Persona 3' al ser JRPG y *datesim* a la vez sigue aquí presente, y tan refinada como el sistema de combate. Todo se siente más ágil, ya que la mejora, tanto de nuestros *stats* sociales como de la relación con el resto de personajes secundarios, es mucho más rápida. Sin embargo, es en estos personajes donde se encuentra otra parte de la sustancia del juego relacionada con la rebelión y la dualidad. Desde 'Persona 3' se intenta enlazar a estos personajes con el tema principal del juego, y aquí se hace lo mismo. Los secundarios se encuentran no sólo atados por el conflicto entre lo que son y lo que quieren ser, algunos también son víctimas de ese *establishment* corrupto que les ha jodido la vida



«SI LOS GRANDES ESTUDIOS HUYEN DEL SISTEMA DE COMBATE POR TURNOS, ATLUS LO ABRAZA CON TODAS SUS FUERZAS»

y les impide hacer caso a su corazón. Pero lo que más sorprende es cómo Atlus aquí da más profundidad a uno de sus mensajes, ya que una parte de estos amigos con los que saldremos por ahí, estos confidentes, son adultos. Gente también afectada por la sociedad, dando tridimensionalidad a este colectivo y pintándolo no como el creador de todos los males, sino como personas con unas cadenas más pesadas que las de la juventud y en una posición más difícil para luchar y sobreponerse a las convenciones sociales; sobre todo si no tiene apoyo de la generación venidera o de nosotros, ladrones de corazones, para sacarles de un apuro.



Acid Jazz to save the world

El compositor Shoji Meguro ha decidido crear una banda sonora que bebe de la establecida para otros juegos como ‘Catherine’ o los ‘Raidou Kuzunoha’. El jazz es el género que la vertebra, con temas para los combates que destilan fuerza de voluntad y atrevimiento, mientras que otros más pausados y tranquilos nos acompañan en la vida cotidiana y en la exploración de la mayoría de los Palacios. Dualidad en la banda sonora e, incluso, en la portada de la misma.

Por puro cariño (y un poco de interés) pasaremos tiempo con ellos y con el resto de nuestros amigos, mientras seguimos con nuestra segunda vida y atacando cada vez a objetivos más poderosos, volviéndonos más famosos. Y cuando el público pida, desde la barra del bar, que sigamos nuestra cruzada bajo sus reglas, será cuando la historia empiece a brillar con su luz propia y nos den las pistas finales para que, al fin, podamos completar la imagen que nos ofrece este juego.

‘Persona 5’ es un puzle que parte de piezas establecidas a lo largo de toda la carrera de la compañía Atlus. Es un juego que se siente tanto aniversario de su serie, ‘Persona’, como culminación de todo lo que inició ‘Megami Tensei’ en 1987. Pero, por encima de todo, ‘Persona 5’ es una obra holística en la que todas sus piezas, salvo el sistema de combate, forman un todo cohesionado que ningún otro triple A consigue alcanzar. Es precioso, atrevido, interesante, divertido y con la sustancia suficiente como para encandilar a cualquiera que entre en contacto con él, pese a sus fallos. Es la rebelión que estábamos esperando y, a su vez, el adiós final de sus creadores mientras deciden planear, tal vez, otra nueva revolución dentro del género.



INSTINTO BÁSICO

Tokyo Jungle

por Luis García

«Luchar por la existencia es inevitable consecuencia de la elevada proporción en que tienden a aumentarse todos los seres orgánicos».

«En algún momento de un futuro no muy lejano, medido por siglos, las razas civilizadas del hombre se exterminarán casi por seguro, y lo reemplazarán las razas salvajes en todo el mundo».

— Charles Darwin



Yohei Kataoka siempre se ha mostrado partidario de introducir conceptos universales en sus obras. ‘Tokyo Jungle’ no fue una excepción. Por un lado, un mundo sin rastro de humanos, una utopía extraída de la cultura nipona, civilización con la que Yohei nutre orgulloso sus obras. Por el otro, múltiples especies de animales ocupando el vacío narrativo dejado por la extinción humana. Además, es conocedor de la importancia de introducir elementos familiares que sirvan de enlace entre el juego y el corazón de las personas. De este concepto nació su protagonista mediático. Como portada de su nuevo juego un pomerania, simpático y estilizado perro que pega tanto con las familias más *posh* del mundo *celebrity* como con cualquiera de nosotros, y más en Japón, donde es una de las mascotas que marcan tendencia. ▸

Una elección que facilitaría la conexión de nuestro presente con el mundo posapocalíptico en el que se desarrolla 'Tokyo Jungle'. La fachada inofensiva del pomerania escondía el verdadero gancho del juego, un chispazo directo al cerebro del jugador derivado de ver a esos ricos animales domésticos inmersos en la lucha por sobrevivir rodeados de leones, hienas y cocodrilos.

Un concepto original y extravagante que le llevó a ganarse tanto la atención del público japonés, su público, como, por sorpresa, la del europeo. Pero crear *hype* no era suficiente, y tras probar una versión temprana del juego Shuhei Yoshida, presidente de PlayStation, le señaló un importante problema: la jugabilidad no estaba a la altura de las expectativas generadas. No quedó más remedio que equilibrar la balanza. Su estudio pasó de componerse de dos personas a veinticuatro, un crecimiento que se vio acompañado de un aprendizaje de modelación en tres dimensiones. Un esfuerzo que dio como resultado convertir 'Tokyo Jungle' en algo más que uno de los juegos más originales de la séptima generación de videoconsolas.

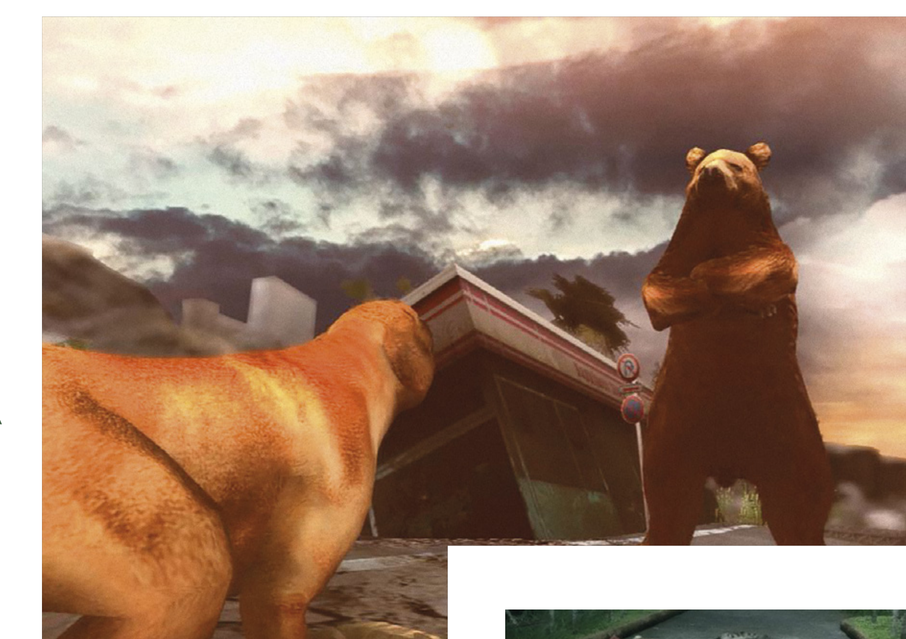


El sueño húmedo de Darwin

El inicio de 'Tokyo Jungle' impacta. Lo primero es que no vas a imaginar la anarquía animal en la que está sumida la capital japonesa. Lo segundo es que nunca dirías que un proyecto tan pequeño sería capaz de ofrecerte un repertorio de personajes tan amplio. En la pantalla de selección se nos mostrarán un total de cincuenta bestias, de las que salvo el pomerania y un ciervo japonés estarán todas bloqueadas. Una variedad derivada de la ambición de Yohei por darle al jugador un abanico de personajes jugables mucho más amplio del que la industria ofrece. Esta especie de Arca de Noé videolúdica estará compuesta por carnívoros y herbívoros, y de su alimentación derivará su forma de vivir, ergo nuestra manera de jugar. Si nos decantamos por una hiena o un tigre deberemos cazar cualquier animal que se nos cruce; en cambio, si seleccionamos a un conejo o a una vaca nos centraremos en buscar las plantas repartidas por el escenario. A efectos jugables, escoger entre un tipo u otro no supone demasiada diferencia, aunque deberemos prepararnos para las represalias de las víctimas de nuestros ataques. Como carnívoro serán inevitables estas amenazas, pero también podremos adquirir una actitud hostil siendo herbívoros, arriesgándonos a sufrir ataques innecesarios si nos alejamos de nuestra naturaleza. Un error que deberemos evitar si queremos aumentar nuestro tiempo sobre las calles maltrechas de Tokio.

Una existencia que dependerá de nuestra habilidad para conseguir nutrirnos. Sin concesiones,

«EL INICIO DE 'TOKYO JUNGLE' IMPACTA. NUNCA DIRÍAS QUE UN PROYECTO TAN PEQUEÑO SERÍA CAPAZ DE OFRECERTE UN REPERTORIO DE PERSONAJES TAN AMPLIO»



tan duro como la realidad. Tanto la vida como el hambre estarán representados por dos barras que nos mostrarán su nivel: la ausencia de alimento primero consumirá la barra de hambre, para luego agotar sin descanso la vida. El tiempo de consumo de estas barras no será demasiado, así que siempre sentiremos la urgencia de encontrar comida, y no siempre resultará fácil. Por si el reto de mantenernos alejados de las mandíbulas de los carnívoros no fuera poco, 'Tokyo Jungle' actuará como una divinidad caprichosa que irá cambiando de lugar nuestro sustento en cada partida, incluso dentro de la misma, impidiendo que memoricemos los mejores lugares para abastecernos. Afortunadamente, el mapa del modo pausa se convertirá en nuestro mejor confidente, marcándonos las zonas con más nivel de alimento. Controlar en todo momento en qué sector encontraremos más cantidad de alimento será obligatorio para triunfar en el modo estrella de 'Tokyo Jungle'.

El rey de la selva

Que el título de esta sección no os confunda, aquí no hay lugar para el *ríe y sé feliz*. El modo supervivencia es la razón por la que 'Tokyo Jungle' existe, es la expresión de la crudeza de una selva en la que conviven mascotas con animales salvajes escapa- ▸

Muchos reyes, pocas reinas

Dentro de la amplia plantilla de animales seleccionables encontraremos pocas hembras. Leonas, gacelas, antílopes, vacas que se reproducirán con toros diseñados como vacas, y un pollito que tras crecer se convertirá en un gallo que actúa como tal pero que usará la imagen de una gallina. Nada se sabe de los motivos de esta limitada representación, pero la escasa variación en los modelados hace pensar en que nunca fue prioridad en el desarrollo. Quizá unas mecánicas orientadas a las funciones del macho dentro del reino animal sean la causa de priorizar el género masculino. Una cuestión que no encuentra respuesta al nunca haber sido planteada a su autor.

dos de un zoo. No hay lugar para los descansos y los descuidos, aunque haya una excepción. Nada más comenzar este modo nos daremos de bruces con un dilatado tutorial que nos enseñará lo básico para mantenernos con vida, o eso queremos pensar. Tras haber calentado con el tutorial nos veremos erróneamente capaces de darnos un paseo por las calles tokiotas. La verdad es que no tendremos ni idea de lo que nos espera. Una pantalla gigante que preside lo que otrora fue un importante edificio nos marca el inicio de la partida, y aparecemos en medio de una carretera a la que sus mejores días quedan ya lejos.

Ha llegado la hora. Nuestro animal aparece quieto, espera nuestra orden. Nos movemos por inercia en eso que se nos cruzan dos pollitos que no nos hacen caso alguno y a los que podemos atacar para convertirlos en nuestro desayuno. Nos han detectado y huyen despavoridos, conocedores de nuestras ansias por probar el poder de acabar con una vida virtual reencarnados en un pomerania. Corremos tras ellos y, cuando estamos cerca, se nos muestra un indicador en forma de mandíbulas amenazantes de color rojo intenso que nos invitan a atacar. Tras pulsar ▢ acabaremos de manera limpia con la vida de un indefenso pollito; hemos entrado en la lucha por el poder a golpe de bocado y nos sentimos de fábula. Pero tranquilos, esta sensación nos durará poco. En 'Tokyo Jungle' siempre, sin excepciones, habrá algo que acabe con nosotros. Sin esperar demasiado, quizás a la vuelta de la esquina.

Welcome to the jungle

Rápidamente veremos que la ciudad tiene un diseño austero, básico. La acción se desarrolla sobre un escenario dividido en dos alturas principales, a nivel de calle y sobre los tejados de los edificios, que se complementarán con el acceso a algunos pisos, garajes o cloacas que harán las veces de escapatorias en caso de peligro. La misma ciudad pondrá a nuestra disposición escaleras, camiones, puentes derruidos y todo tipo de infraestructuras que nos permitirán cambiar de un nivel a otro. A pesar de la amplitud del mapa, no notaremos gran variedad en los escenarios, que alternarán zonas urbanas con montañosas, siempre manteniendo un diseño laberíntico que volverá a obligarnos a echar con frecuencia un vistazo sobre el mapa. Esta simplicidad podría ser consecuencia de la escasa experiencia del estudio en el diseño tridimensional, que afectaría también a un desplazamiento lateral que se hace tosco y anticuado, siendo éstos los puntos más negativos del juego.

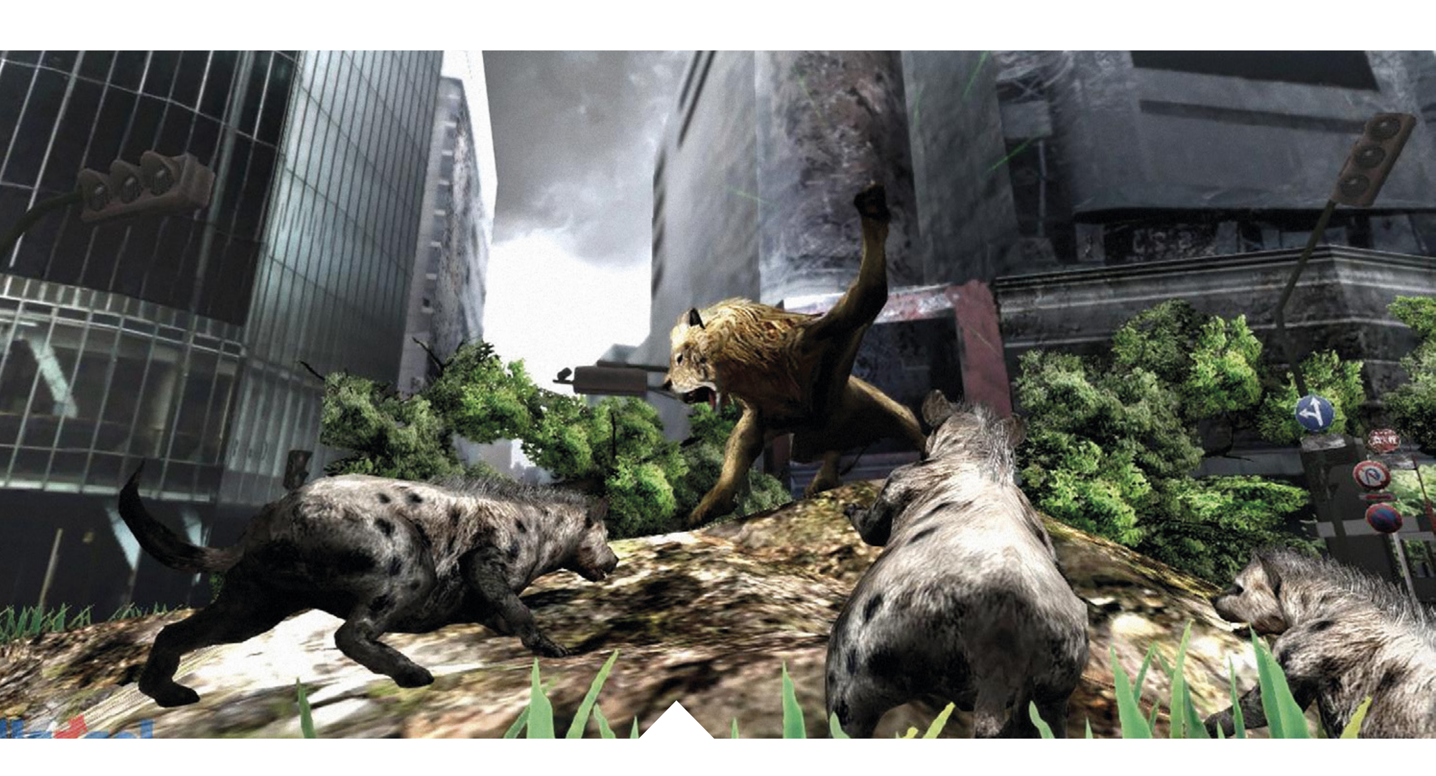


Cantos de secuela

Un *tweet* tiene la culpa de todo. 16 de enero de 2016, Masaaki Yamagiwa, *game designer* de 'Tokyo Jungle', publica una foto en la que aparece junto al director y el supervisor del proyecto. Debajo, esperanzador comentario que rezaba: «Estoy con los principales miembros de 'Tokyo Jungle'. Queremos hacer algo». Desde entonces nada más ha trascendido sobre una posible secuela, pero desde ese momento la comunidad permanece expectante a cualquier novedad sobre el posible desarrollo.

Aun así, desplazarnos por el escenario será imperativo, tanto para alimentarnos como para conseguir los objetivos que el juego nos irá lanzando para desbloquear nuevos personajes seleccionables y lograr ítems que nos aporten algo de vida o la eliminación del envenenamiento por toxicidad. El aire ponzoñoso será otro peligro más para nuestra salud. ¿Su origen? Jugamos en una ciudad posapocalíptica de la cual no tenemos más información que la mostrada en el tutorial, igual a cero, pero que podremos adquirir si damos con los archivos esparcidos por la ciudad de Tokio. Las nueve zonas que la forman no ▸





se salvarán de las inclemencias temporales, en ocasiones acompañadas de niveles de toxicidad que nos harán huir hacia la zona contigua, dejando atrás una contaminación que afectará al aire, al alimento y al agua; un contratiempo al que será difícil hacer frente, siempre y cuando no consigamos aparearnos. No penséis que cubrir a la hembra será pan comido: para lograr tener descendencia deberemos cumplir una serie de requisitos.

El ciclo de la vida

No temáis: aunque *a priori* pueda parecer que 'Tokyo Jungle' está atiborrado de tareas, la realidad es que no son tantas, y que cada una de ellas se completa a través de sencillos e invariables procedimientos. Si sintetizamos nuestras obligaciones, éstas se resumirán en alimentarnos, escapar de las amenazas y aparearnos. El juego nos dará todas las herramientas necesarias para seguir con vida al menos durante los primeros veinte años de tiempo virtual, que contemplaremos cómo se suceden gracias a una especie de calendario en forma de reloj que tendremos superpuesto en pantalla. Además de las cajas con ítems, nos podremos valer de matorrales repartidos por todo el escenario que nos permitirán escondernos de algún depredador o, por el contrario, alejarnos de la visión de nuestra presa.

«LA MUERTE TENDRÁ TANTA O MÁS PRESENCIA QUE LA SUPERVIVENCIA A LA QUE NOS EMPUJA ESTE SIMULADOR»

La interfaz del juego también nos mostrará un minimapa



donde aparecerán cuatro banderines por zona, que nos indicarán los puntos que deberemos activar para marcar nuestro territorio. Siempre que logremos activarlas, el juego nos premiará con dos posibles parejas con las que copular y dos puntos que servirán de lecho marital, con total ausencia de imágenes explícitas, y zona de guardado. Si no alcanzamos estas camas de paja no tendremos descendencia, y sin descendencia moriremos. Una muerte con tanta o más presencia que la supervivencia a la que nos empuja este simulador, ciclo vital protagonista del mismo.

Nos encontramos así con otro elemento universal como es el la muerte, tratada de forma dispar, pues no en vano será la causante de mostrarnos el final de la partida, y a su vez de ofrecernos una puerta a la salvación. Al emparejarnos, lograremos sumar una generación nueva a nuestra familia virtual, de más o menos integrantes dependiendo de nuestro nivel como animal, que podrá ser novato, veterano y líder dependiendo de la cantidad de calorías ingeridas. Tras el parto omitido, tomaremos control de la nueva camada, que si es de nivel excelso podrá estar formada por cuatro cachorros, mientras si somos veteranos ésta se reducirá a dos. Nos interesará siempre alcanzar el máximo rango de reproducción, ya que al perder la vida tomaremos control del siguiente hermano que nos acompañe en la aventura. En el caso de que le cojamos cariño a uno en concreto, siempre podremos usar el resto como señuelo en caso de amenaza. Un sacrificio que nos removerá algo dentro, pero *el fin justifica los medios*. ¿Quién dijo que esto fuera a ser fácil?

Chispa nipona

Quizás fuera ese nivel de crudeza el que impulsó a Yohei Takaoka a incluir una serie de guiños que aportasen cierto toque de humor a la experiencia. No es lo mismo movernos sintiéndonos líderes poderosos que hacerlo como un animal invadido por unas pulgas que le harán la vida imposible. Para solucionarlo, en el juego encontraremos botellas de ▸



champú antipulgas en forma de consumible. También hallaremos prendas que podremos conseguir al cumplir objetivos de supervivencia, que además de modificar la estética a nuestro animal, servirán para mejorar las aptitudes de cada especie, repartidas en ataque, hambre, velocidad y vida. Enfrentarnos a la dura realidad de 'Tokyo Jungle' será una experiencia más amena si nos calzamos unos guantes de boxeo y nos echamos a nuestras espaldas un peluche de un patapon.

Estas habilidades estarán representadas de forma gráfica en el menú de selección, como si de un juego deportivo se tratase, y nos permitirán saber rápidamente qué podemos esperar de cada animal. Un pollito y un león poco tendrán que ver a nivel de aptitudes, por ello el juego premiará con un multiplicador de hasta x2 sobre la puntuación final de cada partida dependiendo de la preparación de nuestro animal para la vida en la jungla. Cuanta más valía, menos multiplicador. Esta puntuación será el resultado de nuestras acciones y servirá para comparar nuestras habilidades con la comunidad y con nosotros mismos; competitividad que favorecerá la adicción en más de un usuario. Por supuesto, echarse a las hostiles calles de Tokio controlando al animal más lento y débil le pondrá las cosas muy fáciles a los depredadores, y más que difíciles a los jugadores. Lo que sí lograremos con estas diferencias es que la experiencia en 'Tokyo Jungle' sea distinta cada vez; así alargaremos notablemente el tiempo de vida del juego, más si pensamos en las horas necesarias para desbloquear los cuarenta y ocho animales ocultos, entre ellos alguno tan apetecible como un velocirraptor, así como todos los complementos y coleccionables.

Dinosaurios no extintos, animales salvajes y mascotas conviviendo como pueden en una ciudad devastada actúan como si fueran las nalgas de una mangosta africana, apetitosa trampa para llamar la atención de los insectos. La originalidad y la extravagancia brillan, y sus carencias no desmerecen una propuesta que fusiona excentricidad, conceptos universales y una alta dosis de estrategia a la desesperada. Quizás tanta acción aleatoria en tiempo real no nos permita plantear nuestros movimientos como desearíamos, ni responder a cualquier adversidad a la vez que nos aferramos a la posibilidad de que ningún cocodrilo o grupo de panteras hostiles se cruce en nuestro camino. Si esto ocurre, y nunca mejor dicho, siempre nos quedará la opción de salir por patas.



www.juegaterapia.org

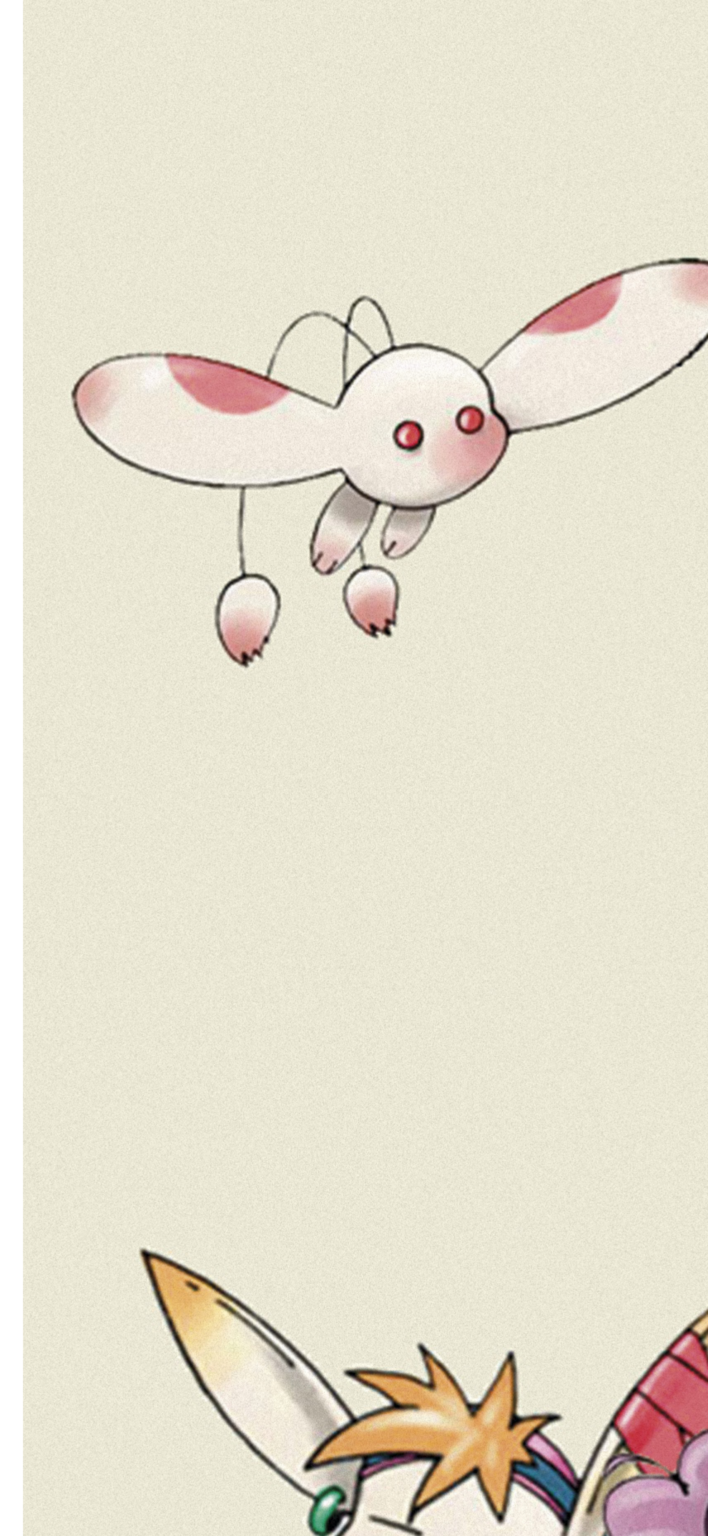
JRPG EN MODO ACTIVO

Grandia

por Alejandro Patiño

Resulta difícil argumentar contra la relevancia que el RPG japonés adquirió durante la década de los noventa. Podemos sin duda hablar de la auténtica edad dorada de los combates por turnos y los sistemas de progresión de personajes, de la explosión de las historias elaboradas y la puesta de largo de la cinemática, de bandas sonoras de rigurosa pompa y célebre autor y de la universalización del género entonces de moda, a costa, generalmente, de su antigua pureza. Pero queremos ser, como siempre, responsables. Por ello no podemos obviar toda una serie de malos vicios adquiridos por el camino...

Hay algo que nos atrapa en dar órdenes a un muñeco encerrado en una pantalla a través de concisos comandos. En cierto modo, es como si el género del juego de rol japonés permutara la inmediatez de la interacción directa por algún tipo de traductor que convierte nuestros pensamientos en acciones a través de un HUD más o menos elaborado. Se trata de una premisa que, a simple vista, pareciera distanciarnos del propio videojuego, convirtiéndonos en cierta suerte de inteligencia pasiva que sólo decide, pero no interviene. Pero, a pesar de renunciar a ese componente de estricta ▸





e inmediata interactividad, los videojuegos de rol logran establecer con el jugador conexiones emocionales de la mayor intensidad, lo que revela una dicotomía que, lejos de causar conflicto y perjuicio, se postula como la fórmula ganadora para que tanto su jugabilidad como sus historias formen un todo plenamente disfrutable.

Sin embargo, resulta difícil encontrar un JRPG de este período dorado capaz de destacar entre tanta propuesta semiclónica, uno que pudiéramos tildar de relevante en la actualidad. No se me alboroten aún los seguidores de 'Final Fantasy' y sucedáneos: su propuesta sigue siendo perfectamente válida y adictiva, pero no podemos negar que se siente, como mínimo, previsible y encorsetada en un canon vetusto, algo desaprovechada y edulcorada a conveniencia, teñida de un inmaduro trascendentalismo que, de tan artificial, avergüenza. Lo que tenemos en 'Grandia' es diferente, y tan fresquito hoy en día como alternativo en su momento. Empezando por el propio talante del juego: soñador, aventurero, jovial, entrañable y del todo gamberro.

'Grandia' narra la historia de Justin, un preadolescente de catorce años tan entusiasta en eso de querer vivir aventuras como desafortunado a la hora de acometerlas. Pasa sus lánguidos días protagonizando los mayores líos locales del pueblo costero de Parm, soportando las broncas de su madre —la cocinera de un afamado restaurante local— y compitiendo en búsquedas de tesoros imaginarios contra su mezquino archirrival Gantz. Siempre junto a su fiel amiga de ocho años Sue —a menudo mucho más responsable que Justin— sueña con abandonar Parm y cruzar el océano hacia el Nuevo Mundo, el continente de Elencia, donde su padre partió hace tiempo y de donde nunca jamás regresó. Sin embargo, Justin heredó de su padre una piedra misteriosa que éste solía llevar colgada del cuello: la Spirit Stone, que pronto se revela como un artefacto encantado. Es durante una de la travesuras de Justin y Sue, al colarse en unas antiguas ruinas de la civilización Angelou, que la piedra reacciona a la antediluviana maquinaria, abriendo una cámara secreta en la que una misteriosa muchacha de nombre Liete instará a Justin a cruzar el océano en dirección al Nuevo Mundo —como él siempre había soñado—, pero también a cruzar el Fin del Mundo —un gargantuesco muro de piedra que nadie ha podido jamás superar— y llegar hasta Alent, capital de la mítica civilización Angelou, que poblara la tierra años atrás.



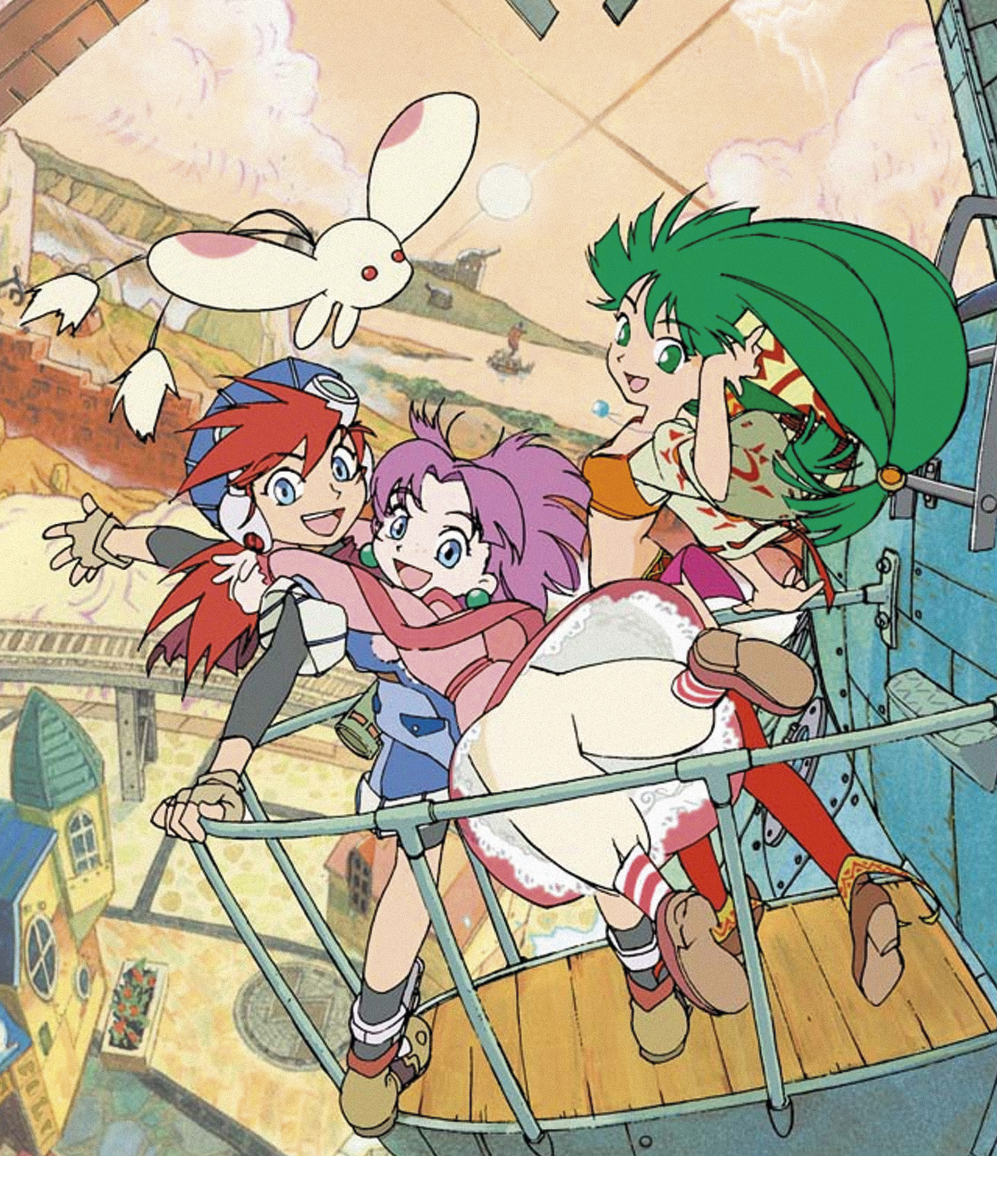
Pequeña dulce Sue

Dalo por hecho, en cuando empieces 'Grandia' la pequeña Sue y su querido amigo Puffy van a robarte el corazón. Si 'Grandia' es ternura, Sue es una nube de azúcar tierna y esponjosa de las que se te acaban pegando al paladar y no quieres que jamás termine de derretirse. Sus pecas, su lacito y su carácter alegre y sabiondillo la hacen absolutamente adorable, y... bueno... todo aquello que pasa con ella enlaza con uno de los temas principales del juego: la infancia. Una pena no poder contaros más, tendréis que jugar para saber.





La historia de 'Grandia' se asienta sobre una base clásica y previsible con alarmante tufillo a viaje del héroe. Y no cabría esperar mucho más, si no fuera porque la joya de Game Arts se reivindica a través de un buen puñado de temas universales que se tocan de manera secundaria, pero que logran un tratamiento tan natural, creíble y maduro que sorprende sobremanera, gracias en parte a los increíbles personajes, llamativos e interesantes todos ellos, pero también debido a la manera en que lo formulaico de la trama deriva en las más variopintas situaciones y temáticas, conformando así un vitral de sensaciones rico en matices, colorido y delicioso de admirar. Si hay una temática que destaca por encima de todas ellas, es sin duda la *aventura*, que está presente en 'Grandia' desde la misma primera nota de la melodía de su pantalla de Press Start hasta la última captura de su epílogo. Y, sin embargo, si hubiera que mencionar una sensación que embarga con facilidad al jugador en todo momento, probablemente sería *ternura*. Ternura por la identificación total con los personajes, por lo poético de sus primeros compases y por ser capaz de afrontar el RPG desde una perspectiva muy humana, a través de unos personajes muy creíbles, con sus locuras y sus motivaciones, con sus imperfecciones y su progreso. Con su innata capacidad para brillar cuando les toca, y la nobleza de saber retirarse cuando ya nos tocaron el cora- ▶



zón con su magia. La manera en que infancia y madurez se inmiscuyen sutilmente en las relaciones entre los personajes contribuye a la mayor riqueza de la trama y a llenar de matices un viaje del héroe que nunca se contó de manera tan intensa.

En sus viajes, Justin y compañía deben atravesar amplios escenarios con una perspectiva aérea en 3D y la posibilidad de girar la cámara. Estos escenarios son generalmente abiertos, si bien algunos son más enrevesados, aunque, debido a la poca altura a la que se sitúa la cámara y la limitada utilidad de nuestra brújula, resulta complicado orientarse tanto en unos como en otros; lo que unido a la inclusión de unos enemigos que no dudarán en abalanzarse sobre nosotros —aunque podemos esquivarlos si somos lo suficientemente hábiles— redunda en una exploración activa, que huye de la pasividad de los paseos interminables esperando combates aleatorios sobre los que el jugador no tiene poder de decisión.

«‘GRANDIA’ ES UN TÍTULO QUE DERROCHA TERNURA Y QUE AFRONTA EL RPG DESDE UNA PERSPECTIVA MUY HUMANA»

Esa manera de apelar al jugador alerta, al jugador activo, es una de las señas de identidad más poderosas de ‘Grandia’. Frente a los combates de aporrear el botón de tantos y tantos JRPG en los que los enemigos sencillos se superan sin táctica ni reto alguno, Game Arts apuesta por un combate táctico en el que siempre hay cosas a gestionar. Por simples que sean los encuentros, debemos prestar atención a la configuración de cada uno de ellos. Al contrario que en ‘Chrono Trigger’ —del cual ‘Grandia’ hereda bastante—, los combates suceden tras una transición a un área de lucha. Este área muestra en la parte inferior una barra de tiempo dividida en tres segmentos: Pausa, Comando y Acción. En la barra vemos los iconos de nuestros personajes, así como los de los enemigos, dispuestos de inicio según un patrón azaroso levemente alterado por los parámetros de cada personaje. Estos iconos avanzan por la barra de tiempo a una velocidad determinada por su parámetro de Agilidad, hasta que llegan al segmento de Comando, en el que el tiempo se detiene y el jugador introduce el comando que quiera utilizar (Combo, Crítico, Magia, Especial, Objeto...). Una vez seleccionado el comando adecuado, el icono de nuestro personaje avanza por el segmento de Acción, hasta que éste está plenamente cargado y, sólo entonces, el comando seleccionado se ejecuta. Lo que supone la verdadera revolución táctica es que, mientras los ▸

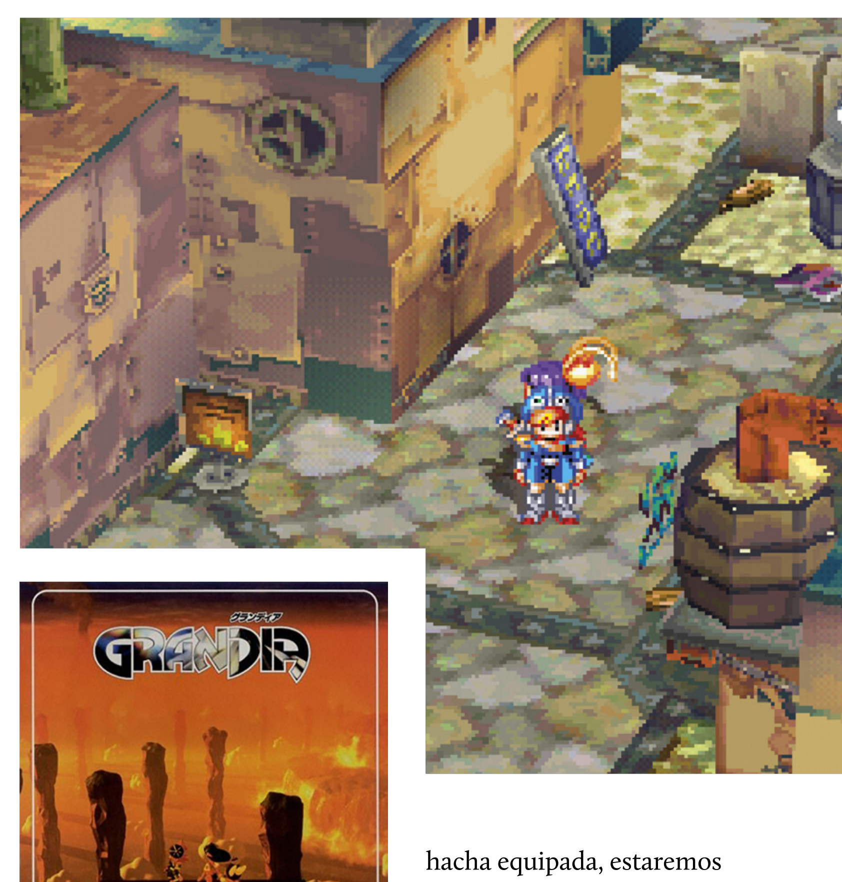


Retaguardia y fila india

En ‘Grandia’, no nos equivoquemos, deberemos pelear mucho —especialmente si queremos encontrar los valiosos objetos desperdigados por los escenarios— pero siempre podemos elegir a nuestros rivales y evitar a los que no nos interesen, y sobre todo, intentar sorprenderles tomándoles la espalda en lugar de pelear de cara, lo cual nos dará una ventaja considerable al darnos la iniciativa en combate. Eso sí... nuestros enemigos también buscarán con fiereza esa ventaja, y muchas veces será difícil esquivarles al ser cuatro miembros del equipo corriendo en fila india.

personajes o enemigos están cargando una acción —cada tipo de acción cuenta con un tiempo de carga determinado, que también depende del parámetro asignado—, son susceptibles de ser interrumpidos o contrarrestados si se les causa mucho daño o, sobre todo, si se utiliza sobre ellos el comando Crítico, que supone un golpe más fuerte de carga inmediata que, directamente, cancela el comando que dicho personaje o rival estuviera cargando. Eso sí, este golpe Crítico causa menos daños que el comando habitual, Combo, una combinación de dos golpes que vendría a sustituir al *comando Atacar* habitual en cualquier RPG. Los combates se convierten, de esta manera, en un verdadero toma y daca de golpes fuertes, cancelaciones de cargas y contraataques furiosos, ataques especiales y poderosos conjuros de área que paralizan por completo a hordas de enemigos: toda una montaña rusa de emociones de la que hay que estar muy pendiente, y que convierte los combates contra jefes en taquicárdicas experiencias tácticas de verdadero impacto.

Tampoco el sistema de avance de personajes queda en desventaja frente a todo este conjunto de virtudes. Clásico hasta la médula también en este apartado, 'Grandia' estructura todo su sistema en base a habilidades y elementos. Cada una de las acciones que nuestros personajes pueden ejecutar lleva asociada una habilidad o elemento. Por ejemplo, si atacamos con un hacha equipada, estaremos utilizando el parámetro de fuerza modificado por la habilidad de hacha, mientras que si nuestro ataque procede de una espada, será esa habilidad la que dictamine la efectividad de nuestro ataque. De la misma manera, la magia obedece a cuatro elementos diferentes, y cada conjuro lleva asociado uno de ellos. Lo que tiene de original este sistema es que los personajes sólo mejoran las habilidades que utilizan. Si Feena siempre utiliza hechizos de Fuego, será muy efectiva con ellos, pero nunca aprenderá hechizos de curación, al provenir los mismos del elemento Agua. La magia, además, conlleva una



El broche final

El broche final lo pone un apartado artístico de verdadero lujo, con diseño de personajes en un fresco estilo *anime* obra del artista Takuhito Kusanagi, que confiere a los protagonistas verdadera credibilidad y vida propia. La excelente banda sonora de Noriyuki Iwadare también contribuye a llenar de todavía más personalidad a un videojuego que ya de por sí la tiene a raudales, con temas de corte generalmente épico, pero también con algunos de base más melódica, muy especialmente para los pueblos y ciudades que visitamos.



«'GRANDIA' APELA AL JUGADOR ALERTA, AL JUGADOR ACTIVO, HUYE DE TODO AUTOMATISMO POSIBLE Y DE LOS COMBATES VACÍOS QUE NO APORTAN»

dificultad añadida, al necesitar los personajes utilizar un *huevo de maná* antes de poder aprender cualquiera de los elementos. Una vez aprendido uno de los cuatro, eso sí, ya será cosa de utilizar los hechizos para aprender los nuevos conjuros relacionados con ese elemento.

Sobre estas bases tan estupendas, 'Grandia' enrevesa y retuerce, complementa y rellena, pero al final de todo edifica un sistema, de tan perfecto, prácticamente inalterable en toda la franquicia. Pronto descubriremos los hechizos que combinan varios elementos, y lo conveniente de subir todos de nivel, muy especialmente porque se trata de una profundidad que va *in crescendo*. Si disponemos de un hechizo de Hielo —combinación de los elementos Agua y Aire— podemos utilizarlo para subir de nivel estos dos elementos con un sólo movimiento. Al mismo tiempo, cada una de las subidas de nivel de cada uno de los cuatro elementos básicos otorga una serie de parámetros que nuestros personajes ganan permanentemente, lo que permite potenciar las características que más nos interesen de nuestros personajes al tiempo que les enseñamos una magia elemental que le siente bien a su estilo. Podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que todo el apartado de batalla y el de avance de personajes son el mayor activo de 'Grandia', que se trata de un JRPG muy orientado al combate, pero que no descuida la historia —probablemente su apartado más clásico y previsible— ni sus personajes. 'Grandia' es el auténtico especialista en esquivar todos aquellos vicios de los JRPG noventeros que comentábamos al principio. Huye de los automatismos en los enfrentamientos y te obliga a usar todas las habilidades para prosperar, reniega de la exploración desinteresada y puramente completista, convirtiendo cada una de sus mazmorras —o zonas abiertas— en verdaderas pruebas ▸



de supervivencia y orientación en las que es vital estar atento a los peligros y a la gestión de recursos, pero que sobre todo huye de los personajes pobremente personalizables y de la moda de los personajes cascarón, que permiten intercambiar todas sus habilidades con un compañero como si el personaje en sí no representara nada de nada. En 'Grandia' es el jugador el que construye a sus personajes, los personaliza y trabaja sus fortalezas y debilidades; los hace, de alguna manera, propios. Y eso contribuye de manera excepcional a la identificación con los mismos y a que su viaje de superación y madurez sea creíble y palpable en todos y cada uno de los aspectos del título.

'Grandia' es uno de los mejores JRPG que he jugado jamás. Un juego de rol largo, profundo, táctico y técnico, pero al mismo tiempo entretenido, jovial, divertido y alegre. Su tratamiento de la *aventura*, como mínimo, apasiona, y en el mejor de los casos te secuestra hasta hacerte sentir en la piel de sus personajes. Al mismo tiempo, se trata de una obra íntima y personal, que se enorgullece de tocar con maestría temas como la infancia, y brilla en las interacciones entre sus personajes y el propio jugador. Podría decir muchas cosas de 'Grandia', como que es el primer JRPG que me ha visto llorar desde... (no lo digo, que ese sí que me da vergüenza), o que cuenta con algunos de los personajes protagonistas y secundarios mejor escritos que se recuerdan —saludos, Herr Mullen—. Pero, sobre todo, se puede afirmar que se trata de un JRPG comprometido con su género, que se atrevió a ir contracorriente y a tratar de introducir una serie de soluciones a los vicios más extendidos del rol japonés. Y, ¡qué diantres!, les salió fenomenal.

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch / Level-5 / 2013 / PlayStation 3

Bienvenidos a Motorville

Una fanfarria, que bien podría ser del Shostakóvich más heroico, nos acoge en su seno. Pero enseguida llegan las desgracias. Oliver, el protagonista, acaba de perder a su madre en un terrible accidente. La culpabilidad le apresa. Hasta que Drippy entra en escena. El Alto Gran Maestre de los Duendes no va a consentir que nuestro principito caiga en una espiral de llanto y soledad. Aquí comienza la aventura más grande de sus vidas: giros temporales, dioses arcanos, almas gemelas y un dragón monísimo, acertijos y alfabetos, hechizos con varita y únimos con evolución de pokémon, roleo, invocaciones y mucho *lategame*, un planeta de animales antropomorfos y una Torre de Marfil donde un consejo de doce zodiarcas custodian el mundo. En 'Ni No Kuni' todos somos el niño que alguna vez dejamos de ser. Un viaje al corazón de la memoria.







THE YAKUZA PAPERS

UNA TELENOVELA DE HOSTIAS

La imagen que estás viendo pertenece a Kazuaki Kitamura, ilustrador especializado en tatuaje tradicional japonés. Masayoshi Kikuchi, productor ejecutivo de Sega, contactó con él para recrear los diferentes ejemplares de la saga. Cada tatuaje, impreso mediante múltiples agujas, es una marca de poder adquirido y dolor asumido, un símbolo del clan al que perteneces de por vida.

por Israel Fernández


が
く

El yakuza siempre será un perro. Pero un perro necesario, uno que atiende a los convenientes intereses de unos pocos. Para hacer una tortilla hay que romper algunos huevos. En 'Yojimbo', cinta capital para entender la fenomenología yakuza, el protagonista es repudiado hasta que demuestra sus aptitudes. Entonces comienza una escalada de anhelos y aspiraciones que ni el cuento de la lechera. Tener una espada fiel, aunque cueste 25 o 50 ryo, es garantía del éxito. He aquí la función nuclear del yakuza: servir a los fines de unos pocos, hacer realidad sueños imposibles. Por eso no puede desaparecer, siempre habrá hombres ambiciosos cortos de moral que no se mancharán las manos pero a los que les importará una mierda que otros se las manchen por ellos.

Se habla mal de estos perros repudiados, desvalidos. La realidad es que toda sociedad está enraizada gracias a ellos. Gracias a los que levantan la calzada o cavan la tumba en entreguerras somos hoy apóstrofes de la tendencia y virtuosos del usar y tirar. Los *katagi*. La mafia japonesa cuenta con oficinas, números telefónicos registrados y tarjetas de visita. La española cuenta con el refugio de magistraturas podridas, paraísos fiscales y el pábulo de quienes hablan tras un atril de madera noble. A nadie le amarga un dulce.

«*Feel the heat*» es un *motto* extendido en la saga 'Yakuza'. Hace referencia a un estado momentáneo de rabia extraordinaria donde un aura azul recubre al personaje. A los videojuegos se les alaban elementos culturales que nos permiten hacer turismo virtual. Y sí, ocasionalmente me aprendí los nombres de equipaciones completas, circuitos, dioses mitológicos, métodos de cocina e incluso la transmisibilidad de algunas patologías. En 'Yakuza', tras siete entregas oficiales y cinco *spin-offs* que pasaremos a revisar, sólo he aprendido una cosa: el mundo está enfermo. Y para curarlo vamos a tener que echarle muchos, muchos huevos.

LA SOMBRA DEL GUERRERO



—Y si te dicen que no, ¿qué vas a hacer?

—Volver el mes que viene.

Y así fue. Convencer al SCE (Sony Computer Entertainment) costó tres intentos.

Así se las gasta Toshihiro Nagoshi, el alumno más aventajado de Yu Suzuki, quien, según las malas lenguas, es más autor de 'Virtua Racing' o 'Daytona USA' que el patriarca japonés. Y aunque haya cambiado el Ferrari por una berlina de funcionario, las mechas y el bronceado excesivo por el rictus de quien cuenta las habichuelas en vez de pedir la paga, el padre de 'Yakuza' sigue siendo el mismo. Tal vez ya no ande escupiendo pestuzo a whisky barato y ahora guarde los Nikka Taketsuru 17 Years Old para los invitados, pero su implicación y fe es idéntica a la del primer día.

Toshihiro Nagoshi lleva treinta y un años en Sega. No ha trabajado en otra empresa. «Estoy tan satisfecho con Sega que es como si les debiera una, me han enseñado cómo de divertido es hacer videojuegos», diría en 2007. Cierto es que el emporio Sega Sammy Holdings ha muerto y resucitado tantas veces, desde un perfil empresarial, que marearía a cualquier inversor. De absorber Index Corporation a prometer liquidez y no cumplir. 'Shenmue' fue un fracaso y generó tal agujero en las cuentas que aún están poniendo tiritas en el orgullo. Sumando todos los gastos, 'Yakuza' no costó más de veinticinco millones de dólares. 'Shenmue' supuso el doble. Tras la muerte prematura de Dreamcast, esa consola sobre la que apenas se aprovecharía el *45% del rendimiento*, y trabajando con igual pericia en Model 3, NAOMI, GameCube —con el *remake* de 'Super Monkey Ball'— o Xbox —en la saga 'Spikeout'—, Nagoshi es un hombre de números y realidades: se volcó en la consola de la competencia. Exacto: PlayStation 2.

Y llegó, aunque algo tarde. Tomando como punto de partida la saga 'Sleepless Town' del novelista Hase Seishu, los occidentales supimos de 'Yakuza' por primera vez mediante aquella demo de la revista PlayStation USA. Era verano de 2006, y Nagoshi andaba supervisando los tráileres y promocionales internacionales. La marca apostó por nombres de corte televisivo:



Michael Rosenbaum ('Smallville'), Eliza Dushku ('Buffy'), Rachael Leigh Cook, habitual actriz de voz en Square Enix. En España fue una fórmula que entendimos regular: unos pocos le hicieron el culto y la mayoría el vacío. Aunque 'Yakuza' nunca ha dejado de vender bien. Fue, por méritos propios, ese tablón salvavidas al que Sega se aferró en 2007, mientras la industria ejecutaba su triple tirabuzón mortal con 2K, Activision y Ubisoft arrasando con el desarrollo a medio plazo y las plantillas que descansan cada fin de semana.

Tanto da: Nagoshi nunca cedió a desmanes, a presiones creativas. Más allá de la obvia externalización y su distanciamiento por mero compromiso contractual —es la última voz que aprueba o censura cada entrevista, supervisor de cada IP, director ejecutivo de Sega y una de las tres autoridades comerciales—, el otrora ninja de los arcades dirige con mano de hierro este emporio del hampa (virtual) japonés. No por ello descarta ideas. Cuando le pregunté por los estados de ideación, Nagoshi recordaba que durante los primeros compases del desarrollo de 'Yakuza' había un puñado de folios sueltos. En los últimos cuentan con varios cuadernos llenos. Nagoshi quiso convertir la saga 'Yakuza' en 'Assassin's Creed': entrega anual mediante colaboraciones. Pero la realidad le golpeó en la cara: fuera del país teníamos 'GTA'. Y además, como ellos, somos decididos prejuiciosos. ▸

Los bajos fondos

Confeso tributo del *beat 'em up* 'Downtown Nekketsu Monogatari', es decir, la versión original (japonesa) de nuestro 'Street Gangs', el compás de 'Yakuza' lo marca la violencia. Paliza y a callar. O limpias el barrio o te limpian a ti. Podríamos decir que 'Yakuza' no deja de ser herencia del género *nekketsu*, donde los pandilleros de cancha han crecido y ahora ostentan mediocres pilares en la pirámide del poder fiscal. En paralelo al díptico costumbrista de Yu Suzuki, aquí no hay placeres culpables. Kazuma Kiryu disfruta del dinero y lo que con él puede comprar —es nuestra decisión—; nunca se nos juzgará. Entre otras razones porque sin aquello que el dinero compra no se puede vivir.

YAKUZA 0: TRONO DE SANGRE



De 'Yakuza' se dice que nunca ha sido tan difícil encajar un juego en un género. No estamos ante un juego de lucha —a pesar de las millones de peleas que encaras—; ni de una aventura con elementos RPG, aunque mejoramos atributos, alteramos estadísticas y resolvemos decenas de encargos mediante diálogo y diplomacia; ni deportivo, pese a las opciones del género; ni cabe sentenciar que se trata de un *sandbox*, porque toda la trama es lineal y la escala no es tan importante como la densidad. La única certeza que nos queda, entonces, es que estamos ante el *life simulator* de Kazuma Kiryu, la mascota de la Sega del siglo XXI, el dragón inquebrantable.

Antes de nada, dejemos claro un apunte: 'Yakuza 0' es una precuela tardía, lanzada el 12 de marzo de 2015 en Japón y el 24 de enero de 2017 en el resto del mundo, una que se agotó en tiendas, «la culminación de diez años de trabajo». ¿Por qué empezar aquí? Fácil: en primer lugar, estamos ante la entrega más accesible de la franquicia. Amplio y frenético, se ve bien y se juega mejor. Bien por sus años a cuestas —el equipo de desarrollo se ha mantenido, salvo figuras puntuales, inalterado— o por su mirada mamarracha a un período ídem. En segundo lugar, 'Yakuza 0' pone sobre la mesa un magnífico *background* del que la primera entrega no gozaba. Al lío.

1988. Callejón sombrío. A un chaval con cara de pocos amigos le han encomendado dar una lección a un pringadillo que se retrasa en los pagos. Sin problema: el tipo de traje blanco y camisa roja golpea hasta dejar sin sentido al otro tipo. Lo que sigue es un tráiler recopilatorio. El Tokio de finales de los ochenta estaba loco. Un cualquiera de a pie podía pedir a Michael Jackson un concierto privado. Un buen día aparecieron cuarenta millones de yenes tirados en un callejón. Los agentes de bolsa paraban los taxis agitando fajos de billetes. Meses después aparecía muerta la directiva de una constructora al completo. Las noticias usaron la jerga habitual: nunca se reconoció que el país vivía una burbuja bursátil tan grande que el índice Nikkei alcanzó un valor cinco veces superior al de la década anterior. Hasta que reventó.



El dinero mueve el mundo. Un ejemplo mecánico: en el primer 'Yakuza' no podremos evitar los combates aleatorios hasta bien entrada la primera mitad, cuando equipemos cierto objeto. En 'Yakuza 0' sorteamos cualquier combate lanzando billetes al aire. Con dinero puedes comprar un restaurante y reformarlo, cada puñetazo deja caer billetes, y con billetes mejoraremos la potencia de nuestros puñetazos. Si llevas demasiada pasta encima intentarán asaltarte. Aunque puedes sobornarlos. Y así, la codicia ha devorado hasta la última gota del sentido del honor.

'Yakuza 0' es la historia de dos antihéroes: Kazuma Kiryu, veinteañero dispuesto a tomar el trono de su clan, y Goro Majima, regente de un cabaret excluido de su clan por eliminar a un yakuza de la competencia.





Escándalo

Apuestas con *wrestling* femenino, una arena de batalla, arcades para parar un tren —a saber, copias completas de ‘Space Harrier’, ‘OutRun’, ‘Super Hang-On’ o ‘Fantasy Zone’—, karaoke, práctica de béisbol o golf, mahjong o shogi, *hotlines*, habitaciones para pajas y colecciones de VHS pornográficos, echar unos dardos o comerse un ramen calentito, *selfies* y billares, pesca y pista de baile. Paseando ante el reflejo de neones y lentejuelas, arropado por el aroma de mil sabores o escuchando poner verdes a los chinos, acusados de falsificadores y ladrones, la ciudad que ha recreado el Ryu ga Gotoku Studio en ‘Yakuza 0’ escapa a toda lógica práctica. Unos sistemas se amontonan sobre otros en las líneas de código. Ya quisiera la noche madrileña ser una migaja de este despiporre.

Uno vive en la región de Kanto, en Tokio; el otro en Kansai, en Osaka. El primero debe limpiar su nombre de una acusación de asesinato del que no es responsable; el segundo ha de redimirse, y hacer algo más que pasar los días presentando chicas de club. Y, en mitad de ambos, un solar. El símbolo de lo que puede llegar a lograrse: un espacio vacío en mitad de la ciudad, la vacante de un imperio por conquistar. Esto en lo narrativo. En lo práctico, con Kiryu enfrentamos a cinco magnates, comprándoles negocios y gestionándolos con emisarios que solicitarán nuestra protección puntual. Como en los mejores *management simulators* de Bullfrog, encaramos nuestro mercado reclutando y formando trabajadores. Con Majima debemos cuidar del Cabaré Grand, buscando nuevas chicas, procurando que descansen regularmente rotando turnos, eligiendo maquillaje y ropa, conversando con clientes para conocer su índice de satisfacción, mientras derrotamos uno por uno a cinco clubes rivales. Esto es ‘Yakuza 0’, un culto al exceso.

Saltando entre episodios —con su *previously* y su centenar de secundarias—, cada personaje recibe un tratamiento profundo, un arco completo que nos servirá para entender los vicios y virtudes de sus comportamientos futuros. Cada personaje cuenta con tres estilos de lucha intercambiables con la cruceta: melé, normal y ágil tipo boxeo para Kazuma; equilibrado, con armas y danzarín tipo *breakdance* para Majima. Completando todas las *sidequest* de cada personaje se desbloquea un cuarto estilo secreto, Dragon y Mad Dog —sus respectivos apodos—, el estilo de lucha que estos personajes utilizarán en juegos *futuros*. Esto plantea dinámicas y acercamientos totalmente distintos que usaremos según el tipo de combate que nos toque encarar. ¿Te he dicho ya que vas a ver más torsos magullados que ojos rasgados? ▶

YAKUZA: CRÓNICA DE UN SER VIVO



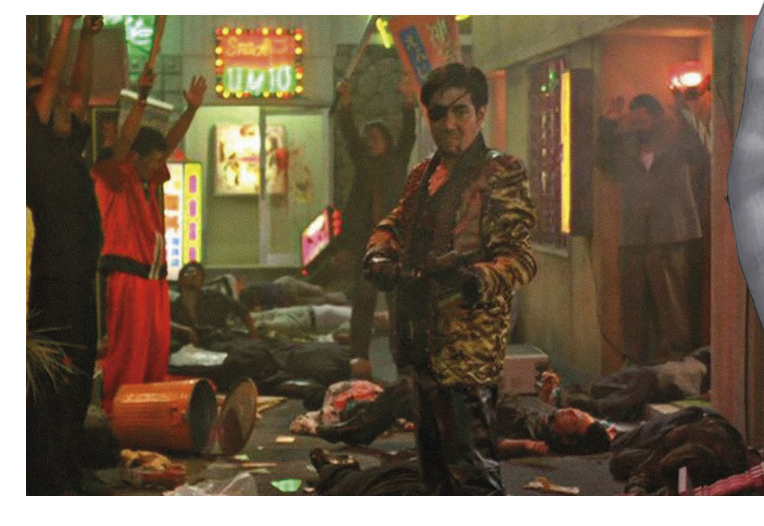
Además del mito común de ese ave que renace, el fénix hace referencia a un pigmento: como el dragón oriental, ambos bañan su alma en el púrpura que les da vida. Esta es una de las dos constantes en 'Yakuza'. Empezar de nuevo, a toda costa. La segunda alude justo a aquello que nos ancla a lo vivido: el honor. Las traiciones se heredan de padres a hijos. La familia lo es todo, tanto en su acepción entendida como sociedad comercial como a través de la estricta consanguinidad. Una corruptela política apunta al padre de nuestra mejor amiga y ella, a su vez, es madre del único amuleto que ata a Kazuma Kiryu, protagonista, al mundo terrenal. Mientras tanto, diez mil millones de yenes se han evaporado y cada cual ha perdido una parte.

La *familia* de Kazuma se vertebra sobre tres pilares. Akira Nishiki, su mejor amigo: crecieron juntos y han desarrollado una similar perspectiva frente a las desgracias. Shintaro Fuma, padre adoptivo y regente del Orfanato Girasol: sin cabeza que guíe sus pasos, Fuma actúa como enlace entre pasado y presente. Y Yumi Sawamura, otra huérfana torturada y amor eterno de Kazuma desde su más tierna infancia. Una trinidad que se disuelve cuando Nishiki asesina al patriarca de la familia Dojima, la poderosa rama del Clan Tojo para quien Kazuma ha trabajado, sin capacidad de elección, desde su adolescencia. ¿Argumentos? Había intentado violar a Yumi. En teoría. Kazuma asume la culpa a costa de diez años a la sombra y su expulsión inmediata de la Familia Dojima. Degradado, el considerado *dragón de la familia* empieza de nuevo en el metropolitano Kamurocho, el ficticio barrio rojo que imita el Kabukichō del Tokio real.

Éste es el punto de partida. El resto es una combinación de *sandbox* lineal con *hack and slash* aborigen. Hay minimapa, armas que se deterioran, mucho sinvergüenza y demasiado tiempo de carga. Una vez se nos abre la ciudad, el resto es un acto de aleatoriedad: puedes ir paseando por la ciudad, saludando a los tenderos, y que un matón te vea a lo lejos entre la muchedumbre y te rete a pelear. O que vayas corriendo como párvulo buscando a su mamá y choques contra un matón y te rete a pelear. El caso es darse de hostias. Dolor y dinero.

Dodes 'Ka-Den

'Yakuza' fue presentado en sociedad a través de 'Like a Dragon', prólogo de cuarenta minutos ambientado en los setenta y cortado en cuatro episodios de acción real dirigidos por Takeshi Miyasaka, con Takashi Miike como productor ejecutivo. A éste le siguieron dos *spots* televisivos mezclando este material con vídeos del propio juego. Durante el verano de 2008 se llevaría al New York Asian Film Festival la cinta 'Ryu ga Gotoku', película oficial dirigida por el propio Miike. Para dar promoción a la primera entrega de PSP 'Black Panther' se rodó una serie de once episodios, escrita por Nagoshi —que haría las delicias de los devotos de la actual 'Daredevil'—. Usando el mismo marco pero distinto protagonista, el 30 de noviembre de 2016 daba a luz en el GEO Channel 'Yakuza: Poetry of Soul', segunda apuesta para TV en formato serial. Mientras tanto, el guión de una nueva película asoma en el horizonte. Con un credo y *fanbase* regional similar a la que sentimos aquí por 'Game of Thrones', cada entrega supone un nuevo festival de clamor popular. Y la pequeña pantalla se lleva especialmente bien con la Yakuza.



Y, como diría el viejo lema, la ciudad es un personaje en sí mismo: bullentes de cartelería, cada barrio narra una historia, una tradición. No es un marco, sino el mismo lienzo sobre el que interactúan distintos colores. Los transeúntes, por ejemplo, sirven de nexo: si en una *sidequest* andas buscando a un compañero herido, algún ciudadano exclamará «pobre hombre, iba malherido, se ha marchado por ahí». Cada actividad complementaria dibuja una nueva capa. Podemos apostar en el casino, escuchar hasta la vomitona esas mesmerizantes melodías del establecimiento Don Quijote, visitar el Club Sega y oler el plástico quemado, coger un peluche y regalárselo a nuestro ligue, previamente cortejado mediante un simulador Tokimeki… No pretenden distraernos con accesorios. Son las herramientas con las que analizar la dimensión final del puto día a día en un mafioso.

En lo mecánico hay más de injusticia que de ausencia de pericia. Combos unidireccionales, *savegame* manual y jefes con vida cuasi infinita. Con un botón sacudes flojo y deprisa, con otro fuerte y con otro agarras, tanto enemigos como objetos contextuales del escenario. Con un gatillo fijas la cámara en los enemigos, y con el otro nos cubrimos ante ataques. Según medramos, podemos elegir mejorar resistencia, fuerza mental o capacidad de aprender nuevos golpes. Y, con cada desbloqueo, una mejora secundaria. No está aquí lo revolucionario. 'Yakuza' es formulaico en su metodología viril. Al fin y al cabo, un puñetazo sigue siendo Unidad-Mínima-para-Hacer-Daño desde los tiempos en que nos comíamos nuestros parásitos para mejorar la dieta en proteínas.

Estas son las bases. Han pasado doce años, dos reediciones si contamos con el 'Yakuza 1&2 HD' lanzado en PlayStation 3 y Wii U japonesas, más el reciente 'Yakuza Kiwami' —agosto de 2017 para PS4 europeas—, y el recuerdo se mantiene intacto: a Kazuma Kiryu no lo jodes, te jode él a ti. ▶



YAKUZA 2: EL ÁNGEL EBRIO



El pasado no se puede enterrar. De sangre derramada y enterrada brotarán flores malditas. Por mandato de Shintaro Fuma, aquel padrino de Kazuma, a principios de los ochenta el clan Tojo erradicó a los Jingweon, una familia de la mafia coreana. El cabeza del clan, en los estertores de la muerte, avisa al detective de policía de que su mujer y su hija corren peligro. La madre, empuñando temblorosa el arma, intenta suicidarse. Pero el detective logra salvarlas y, con ello, prolongar la estirpe. Veintiséis años después de este suceso y un año tras los eventos del primer 'Yakuza' nos encontramos con un Kiryu que no quiere mirar atrás, que anhela olvidar y vivir, como el *probe Migué*, en la montaña. Si aún le quedan resquicios de honor para con su viejo clan, más le vale desandar lo andado. La Alianza Omi, organización criminal de treinta mil miembros y dueña de todo Kansai, le están esperando con los brazos abiertos.

Hagamos un breve parón para hablar de Yukio Terada. Íntimo de Shintaro Fuma, trabajó estrechamente con nuestro protagonista para derrotar al rival central de la primera entrega. Kazuma se lo agradece tendiendo puentes para que Terada sea oficialmente nuevo presidente del Clan Tojo. En 'Yakuza 2', esta figura intenta negociar la paz y visita a Kazuma para notificarle sobre el acuerdo. Pero Terada también escondía un pasado que le enlazaba directamente con los citados Jingweon y, mientras la venganza se cobra su parte, Kazuma asume el rol de negociador. Traicionado y hasta las pelotas de tanto ninguneo, Kazuma debe enfrentarse a Ryuji Goda, el hijo adoptivo de la Alianza Omi, el dragón de Kansai, quien pretende desestabilizar cualquier posible tregua. Dos dragones, frente a frente, el *doppelgänger* salvaje ante el prudente y eximio japonés de nuestros desvelos.



Citábamos al principio, casi de soslayo, al novelista Hase Seiku. Es en esta entrega donde sus devaneos narrativos se topan con lo videolúdico. Antes siquiera de maniobrar contra la Alianza, Karou Sayama, Policía de la División del Crimen Organizado de Osaka, detiene a Kazuma, acusándolo de que en su viaje a Osaka había perpetrado un atentado. Todo era una



Kenzan! Los canallas duermen en paz

El estudio siguió la senda patriota y debutó en PS3 presentando un *jidaigeki* (drama de época) situado en los últimos coletazos del periodo Edo (el Bakumatsu). Cambios en el motor —gracias al trabajo de Cyberware Inc.— y cambios en el escenario: seguimos siendo Kazuma Kiryu pero en esta ocasión bajo la pátina historicista. Traicionado por un miembro del ejército Tokugawa y con cientos de cazarrecompensas pisando los talones, un desconocido monje le ofrece una nueva vida en el barrio de Gion, un distrito medieval del Kioto actual. Kazuma reposa tranquilo hasta que una niña clama su ayuda. Musashi Miyamoto ha asesinado a su familia. Este nombre no es accesorio: el asesino existió de verdad, y se transformó en el *rōnin* (samurai sin amo) más popular del Japón feudal. Haciendo uso de dos espadas jamás perdió duelo alguno. Ese asesino somos nosotros. Por supuesto, vuelven las corruptelas, los supervivientes *in extremis* del «nada es lo que parece» cubierto bajo una reposada lectura sobre el mito del samurai. Un caramelo que merece cada euro importado.



trampa, por supuesto, pero nuestro protagonista está ocupado enamorándose de la señorita que lo mantiene esposado. Ella también esconde un pasado, uno que no conoce y quiere desentrañar, y pretende usar las redes de Kazuma para desenmascararlo. 'Yakuza 2' brinca de la guerrilla de bandas al noir policíaco y vuelve a girar sobre sí mismo para hablar de planes malvados con veinte años de solera y cerebros en la sombra, con giros de guión típicos de 'Pasión de Gavilanes'.

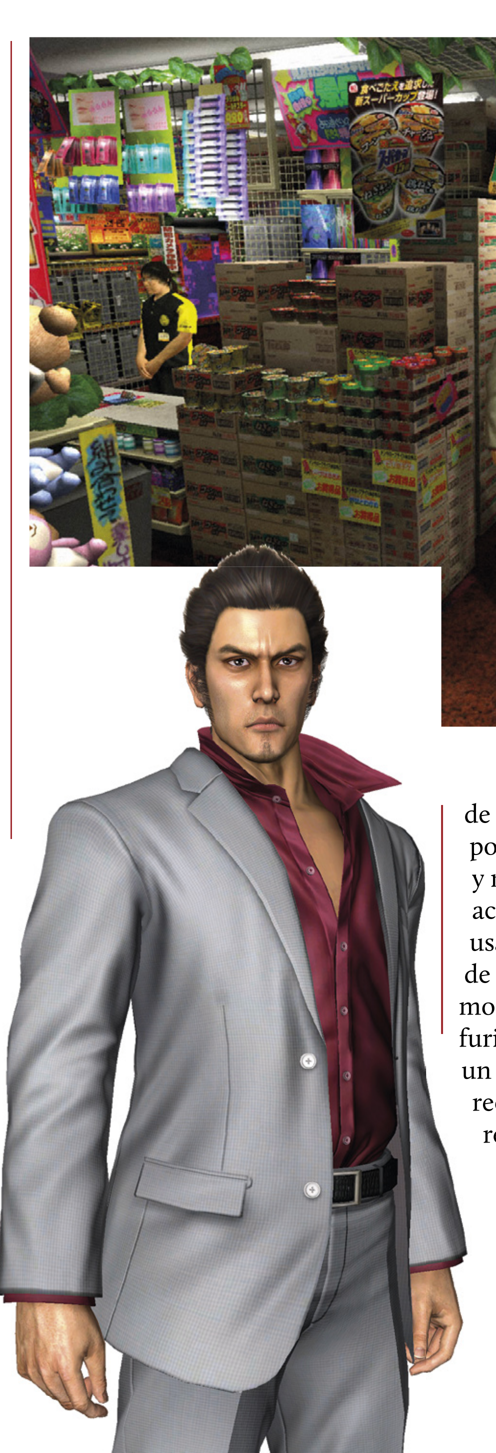
El dos del título no podía ser menos, y esta vez la entrega nos traslada del Shinjuku más cosmopolita, el barrio rojo (Kamurocho), a los distritos de Osaka Sōtenbori y Shinseicho, representación de los barrios reales Dotonbori y Shinsekai. Por fin podemos girar la cadera entre combos y por fin podemos realizar ejecuciones, no tan rotundas pero sí más diligentes. El juego se esfuerza por ser grande, ramificando más líneas argumentales, más actividades accesorias. En lo comercial, 'Yakuza 2' respondió a la indiferencia extranjera concentrando la participación anglosajona en unos subtítulos muy bien editados. Nada de localizaciones innecesarias. En los *castings* de voz se pidió contención y humanidad. Y el estándar Dolby Digital Pro Logic II hace lo propio. El público respondió, vaya que sí: primero en las listas de ventas con cien mil copias durante su primera semana de vida, Premio a la Excelencia en el Japan Game Awards, el DVD de PlayStation 2 se despedía de una generación y una consola poniendo el broche sobre ese amor, tan nipón, por el detalle en apariencia nimio, estandarte de lo que hoy entendemos por 'Yakuza'. ▶

YAKUZA 3: EL IDIOTA



Kazuma y la pequeña Haruka se han asentado en la isla de Okinawa, un pequeño paraíso tropical de 2000 kilómetros cuadrados. El antaño yakuza es ahora encargado del orfanato, cocinando, arropando y mimando a los peques. Como esa idealización del Jesucristo caucásico, los niños viven felices y los pajaritos cantan al abrigo del dragón. Hasta que la yakuza de la zona quiere expropiar esos bellos territorios para construir un complejo turístico. Hay mucho dinero en juego. Pero alguien se niega a participar en este expolio: Daigo Dojima, un viejo aliado y primogénito de la primera familia a la que Kazuma sirvió. El nexo de estos nodos se llama Yoshitaka Mine y, por extensión, volvemos a Shintaro Fuma. Sí, el padrino de Kiryu, el que asesinó a sus padres pero tiró de billetera para gestionar el Orfanato Girasol, quien desea deshacerse de cualquiera que no baile a su son —incluido el cabeza de la familia Ryudo, uno de los nombres clave que salvaguardan la libertad de Kazuma— y quien hiere de gravedad al propio Daigo.

Más de cien misiones tienen la culpa. Entre tanto, secuencias de vídeo de VEINTE minutos que chocan de frente con texturas heredadas directamente de PS2. El modelado y la captura de movimiento siguen siendo celestiales, y los componentes



de RPG se disparan: ahora podemos comprar, fabricar y mejorar las armas. Y, en acción, intercambiarlas usando la cruceta. El método de lucha se refina, con un modo HEAT —la barra de furia— que nos convierte en un tanque imparable. Y aparece, una vez más, cierto *boss* recurrente que en 'Yakuza 0' es personaje manejable. El control requiere *timing*, y celeridad cuando nos agarran por la espalda, pero nunca supone un riesgo por el que tirar la



toalla. Y, si entre misiones nos quedamos bloqueados, basta con estarse quieto y Kazuma verbalizará lo que debe hacer. El minimapa también se presenta más detallado, con diferentes jerarquías de importancia.

'Yakuza 3' reafirma esa vocación tan suya de marear la brújula moral del ser humano a través de forzar los límites de la lealtad y el poder. Los rivales no tienen por qué ser enemigos. Los enemigos pueden convertirse en aliados por necesidad. Los aliados no tienen por qué ser fieles. Y la fidelidad es una

«'YAKUZA 3' DISFRUTA MAREANDO LA BRÚJULA MORAL A TRAVÉS DE FORZAR LOS LÍMITES DE LA LEALTAD»

cortesía que salta por la ventana cuando la desigualdad —que no la pobreza: estamos hablando de yakuzas, son envidiosos— entra por la puerta. En cualquier caso, la cantidad no empobrece la calidad. Otras dos ciudades, otra baraja de secundarios y otro megatón de minijuegos —víctimas algunos de una idiota censura en Occidente, como los *hostess clubs*, levantando una enorme polvareda entre los adeptos— que buscan romper con esa linealidad consciente del *sandbox* contemporáneo. Chúpate esa, Ubisoft. ▸

YAKUZA 4: SANJURO

Y, si el dos apelaba con literalidad a dos escenarios distintos, el cuatro señala hacia un protagonismo coral. Kiryu, en esta multiplicidad de voces, ya no es un errante solitario: el mundo es más grande de lo que sus manos podrían manejar. A saber: Shun Akiyama, un prestamista que ha tenido sus rifirrafes con la ley debido a una acusación de asesinato. Y creedme, Akiyama apaliza, pero no mata. Taiga Saejima, condenado a pena de muerte por asesinar en 1985 al cabeza de la familia Ueno Seiwa y sus cuarenta y un hombres en mitad de un restaurante. Y Masayoshi Tanimura, un joven policía con el sentido de la justicia desviado y la mano de las propinas llena. Lo más fascinante del asunto es la forma en la que cada personaje actúa como eslabón de una misma cadena. Dramas ligeros para escribir la Babilonia Yakuza.

Saejima, por ejemplo, se topa con Goh Hamazaki, encerrado por el intento de asesinato de Kiryu, enlazando directamente con 'Yakuza 3'. Ambos planean una fuga y, en su trasiego, acaban en las playas de Okinawa, donde Kiryu tiene su orfanato. El muy melón, como tiene un corazón más grande que el punto rojo de la bandera, le presta su ayuda y lo auxilia hasta que Saejima puede valerse por sí mismo. Akiyama era un puñetero vagabundo, pero cierta explosión en la Millenium Tower que ríete tú del Proyecto Mayhem en 'El club de la lucha' le otorga la oportunidad de su vida y, con el dinero recogido, se monta un *hostess club*. Son, para entendernos, piezas de un puzle gigante.

Los lugares que visitamos nos dan una nueva perspectiva, más profunda, de la ciudad de Kamurocho: barrios de inmigrantes, centros comerciales subterráneos, aparcamientos y azoteas. Digamos que su carácter se transmite como vasos comunicantes en el resto del juego: Akiyama es rápido y amante de las pataditas, pelea sin carga y es más débil. Saejima es un toro de lidia, un tanque con patas que basa su ataque en golpes lentos





y cargas potentes. Tanimura es el *fan* de la defensa y el contraataque, agarrando y encadenando combos con sus propios ataques HEAT. En una de las llaves podemos hasta bloquear al contrincante usando las esposas.

Fuera del combate, esta sinergia se mantiene: Saejima puede levantar las tapas del alcantarillado para ocultarse de la policía, mientras que el detective puede recibir avisos de delitos por radio y acudir para arrestar criminales. Akiyama es ideal para el cachondeo de *management* de chicas de compañía, ilustrando cómo han de comportarse, entendiendo las peticiones de los clientes, etcétera. Lo demás son las actividades de siempre, afiladas para los tiempos análogos —'Yakuza 4' se publicó el 18 de marzo de 2010 en Japón y un año después en el resto del mundo, con añadidos descargables gratuitos—: bolos, karaoke, pesca, baños termales en tetas y ping pong en *yukata*, mejorar afinidades y beber sake recién servido. Una de esas aventuras que dura lo que uno quiera y que se corona con un *grand finale* donde los cuatro, Kazuma incluido, se alían para una gran batalla controlando las flaquezas y fortalezas de cada uno. ▶



Black Panther: El infierno del odio

Con nombre en clave 'Project K', en 2010 se desarrolló por Syn Sophia el primer *spin-off* para PSP. Venganzas, muertos que están muy vivos y demás ralea en escala portátil. Cambiando las cinemáticas por ilustraciones en movimiento y con la excusa de haber asesinado a un miembro yakuza, Tatsuya Ukyou, protagonista de dieciocho añitos, es retado a diez combates seguidos o ser arrestado. Esto encastra la línea mecánica central: los torneos Dragon HEAT. En combate se introducen mecánicas como la lesión por extremidades (cabeza, torso, brazos, piernas), lo que provoca desventajas y ralentizaciones. Convertido ya en profesional y con modificaciones en el sistema de agarre, la asignación de puntos y sumando nuevos minijuegos, dos años después llegaría la secuela de este 'Gotoku Shinshō', acuñada 'Gotoku Ashura Hen', también en exclusiva para PSP.





Yakuza Dead Souls: el perro rabioso



Si habéis llegado hasta aquí quiero contaros algo. Hacia finales de 2010, el equipo desarrollador estaba harto de trabajar con el Magical V Engine, extenuado por los lanzamientos anuales y esa presión de hacer siempre lo mismo no vaya a ser que el *fan* se ofusque. Existe una leyenda urbana sentenciando que la franquicia 'Yakuza' está siendo financiada por la Yakuza real, para lanzarse pullitas entre clanes, concienciar, limpiar la imagen de algunos nombres y enjuiciar más allá de lo que los juzgados podrían. Tal es la obsesión del equipo de guionistas por proteger su obra y dotarla de un marco temporal verosímil que, para justificar el tiempo volcado en desarrollo, cada nueva entrega enlaza ese plazo con «mientras tanto, hubo paz». Las conexiones están ahí, uno puede verlas más allá de lo tributario cuando la televisión del país reprograma un anuncio de 'Yakuza' sin aviso del departamento de *marketing*, simplemente para mejorar el ratio de visualización. Entonces, ¿qué pinta una entrega como 'Dead Souls' en todo esto?



'Yakuza Dead Souls' es una tontería. Una barata, y que sabes que no te hará bien a la salud, como cuando se te antoja un cubo de helado. En pleno maremágnum de lo zombi y con una Capcom reciclando hasta los escenarios para sus 'Revelations' —ya no hablemos de los patrones de ataque en 'Monster Hunter'—, Sega vio aquí una oportunidad, bastante gratuita, para hacer de 'Dead Rising' una parte por el todo, reutilizar *assets* del funesto 'Binary Domain' y concebir una despedida formal para el motor del juego mientras, a su vez, se lo pasaban teta. Porque ésa y no otra es la función de este capricho: manejar a nuestro Kazuma Kiryu, al entrañable Shun Akiyama, al tarado y tuerto de Goro Majima y al dragón de los Omi Ryuji Goda, el rubiales que deberá aparcar sus diferencias para limpiar Tokio de una epidemia zombi.

Es curioso: capear un apocalipsis de no muertos en el distrito de Kamurocho, visitado tantas veces en su estado pulcro, evoca cierta desazón, un temor primitivo hacia lo que siempre fue un hogar. Aquí hay más de George A. Romero de lo que parece. Por supuesto, entre los infectados habrá turistas chinos con gorros de papel. Tan repetitivo como cualquier subproducto de casquería, esto no evita que podamos ir de compras, al karaoke, jugar en los pachinkos y beber unos tragos con las chicas de compañía. Las urgencias se detienen cuando de ocio se trata. También tenemos intrigas palaciegas,



«'DEAD SOULS' HACE DEL *EXPLOITATION ZOMBIE* UNA CORAZA CON UNA ÚNICA META: CACHONDEARSE DEL GÉNERO»



conspiraciones entre amigos y traiciones: Haruka Sawamura, ya adolescente, ha sido secuestrada, con lo que tendremos que volver a Okinawa y saldar cuentas con viejos enemigos. Eso sí, el anquilosado sistema de apuntado nos perjudica en un juego donde las armas adquieren mayor relevancia. Por contra, el árbol de mejoras mantiene la profundidad habitual, con especiales para rematar y *souls points* para canjear y acceder a variantes más potentes de los mismos ataques.

Hordas y mazmorras, mucho Suntory —la marca de bebidas *energéticas* en su sentido más amplio—, grados de dificultad jodidos y la sincronización con el juego/aplicación de móvil 'Yakuza Kizuna', uno de los cuatro juegos sobre 'Yakuza' lanzados para la red social GREE. Ya les vale. Con los desbloqueables que obtengamos podemos medrar dentro de la *app*, incluso vendérselos a otros jugadores. Me costaría horrores no recomendar un juego donde la esquizofrenia habitual de la saga se dispara en todas direcciones y en mitad de un baile de balas nos cuelan una hilarante llantina recordando a familiares pasados. Si Toshihiro Nagoshi está loco no es por aprobar este juego, es por siquiera concebirlo. Viva. ▶

YAKUZA 5: LA FORTALEZA ESCONDIDA



Haruka quiere ser una *idol*, una de esas celebridades que arrasan en los *TV shows* y las redes sociales. En lo criminal, el clan Tojo ha reformado su estatus y ha firmado un tratado de paz con la Alianza Omi. Esto es algo que se mantiene desde el final de 'Yakuza 4'. El acuerdo se acaba cuando en diciembre de 2012 el presidente de la Alianza cae gravemente enfermo. Su muerte supone el detonante de una guerra de clanes. Tres nuevos distritos entran en escena: Tsukimino, Nagasugai y Kin'eicho, conformando así la presencia, más o menos realista, de Tokio —el terreno más extenso—, Sapporo, Nagoya, Osaka y Fukuoka. El abanico de personajes también se expande: a los viejos conocidos Kiryu, Saejima y Akiyama se unen la propia Haruka y el *badass* Tatsuo Shinada, alguien que ha pasado de profesional del béisbol en ciernes a crítico cultural (sic) de locales para adultos y ludópata con fortuna dispar.

Cada personaje desarrolla su sueño o destino natural: nuestro ínclito Kazuma Kiryu es ahora soldado de fortuna reconvertido en taxista, oculto bajo el apodo de Suzuki Taichi. Por tanto, sus misiones secundarias orbitarán en una suerte de 'Crazy Taxy' respetando el código de circulación. No siempre. En su segmento 'Another Drama', Saejima se pondrá a cazar cervatillos —y a buscar un tesoro en los ratos libres—. Shinada querrá volver a batear, demostrar que es mejor de lo que la historia quiso escribir. Y Haruka luchará por lograr su sueño, entre envidias y zancadillas, coreografiando baladas de *lounge jazz* y bases hiphoperas. Cada uno vive su vida en un punto de la ciudad, mientras Tokio actúa de nexo, donde confluirán en el arco final.

Si 'Yakuza 4' bailaba el ritmo de la segunda entrega, en su corazón este 'Yakuza 5' vuelve al *tempo* reposado de la tercera. Cada charla, escrita con el mejor pulso de la serie, aguarda a un secreto íntimo y revelador. Los diálogos son más largos, mordaces, definiendo cada arista de



Ishin! El cazador

Curando las heridas abiertas que dejan las historias sin resolver, Masayoshi Yokoyama y su equipo desarrollaron *cross-gen* una nueva entrega ambientada inmediatamente antes de la Restauración Meiji (1866-1869), cuando el líder del movimiento de la rebelión Sakamoto Ryōma se enfrentó al *shogunato* que lideraba el capitán Hajime Saito. En la ficción, Tosa y Kioto sirven de marco para un *y si* ucrónico en el que Ryōma ha fingido su muerte para infiltrarse en el *shinsengumi* (fuerza policial). Distintos clanes confrontan y, entre batallas, una segunda vida cultivando hortalizas, cocinándolas, mejorando la economía vía venta ambulante o cuidando nuestra relación con Haruka. Junto al lanzamiento se distribuyó una *app* para PlayStation Vita desde la que asimilar un período vital que dio fin a 265 años de gobierno anquilosado y puso la primera piedra para una civilización con mayores derechos.





la personalidad y el trasfondo de los diferentes sujetos. Hay hostias, faltaría más: con bicis, con puños desnudos, bates y papeleras, *heat actions* para crujir hasta el último hueso del contrincante y un esquema de progreso enorme, plagado de pestañas e iconos. Se notan los veinte meses de desarrollo, el nuevo motor funciona como un cohete, pese a que lanzar en digital para PlayStation 3 cuando su sucesora ya transitaba por las tiendas supuso un sonoro disparo al pie para el mercado occidental.

Por desgracia, la telenovela ya no asusta ni sorprende. Haruka, el personaje más alternativo y usado como un rancio acercamiento de la saga al público femenino, no desarrolla el potencial narrativo que ofrece —cualquiera se esperaría un 'Perfect Blue' sobre estos mimbres—. Y asistir a las eternas cinemáticas sobre traiciones agota por exceso cuando tanto personaje tiene tantísimo que decir. Porque los 'Yakuza', ante todo, quieren contar una historia. Para ellos es más importante lanzar un *shock* argumental que presentar una barraca de tiro al plato. Y eso es algo que, tras seis entregas, conviene entender. Los asesinos también lloran. ▶



YAKUZA 6: VIVIR







Todo comienzo tiene un final. Hasta el fénix de Kamurocho debe decir adiós en algún momento. Bajo el subtítulo «The song of life», 'Yakuza 6' arranca inmediatamente después de los acontecimientos que cierran la quinta entrega. En pleno concierto y para evitar suspicacias, Haruka anuncia ser parte de la familia de Kiryu. Un montón de *trolls interneteros* le arruinan la intimidad y al final se ve obligada a renunciar a su sueño adolescente. ¿Te suena? En esta transmisión de poderes, Kiryu tiene que cumplir por sus crímenes del pasado y, aprovechando que está hospitalizado, la policía metropolitana lo detiene y condena a tres años de prisión. Mientras tanto, Haruka ha vuelto al orfanato, para sentir el calor de los niños —será, de hecho, madre de uno precioso, Haruto, el cual acabará al cargo del propio Kiryu—. Hasta que algo la obliga a huir.

Pasada la condena, Kazuma vuelve a Okinawa para visitar a los pequeños y poco después sabe de la desaparición de Haruka. Investigando termina viajando hasta Onomichi (prefectura de Hiroshima), alertado de un supuesto accidente sufrido por Haruka. Al llegar se encuentra ante un nuevo clan, la Alianza Himei. Entre tanto, Kazuma busca la identidad del verdadero padre del bebé, mientras se da de piños con todo el que se cruce en su camino. De hecho, esta vez el *zurreo* es más fluido que nunca, sin tiempos de carga entre batalla y modo libre, con apenas un pantallazo de color alertando al jugador. El sistema de batalla se mantiene inalterado, aunque sí se mueve con mejor precisión: las armas se auto recogen y podemos dañar a multitudes con un par de movimientos. Kiryu es más poderoso, agarra y lanza. De una patada haremos volar a un enemigo y éste golpeará, en su inercia, al resto. Qué mejor manera de volver a los genes de 'Final Fight' y sucedáneos. También contamos con un editor de clanes, para organizar peleas masivas



cien contra cien a lo 'Total War'.

En lo demás, los chicos de Sega no se andan con filigranas. Tranquilo, hay minijuegos: cuidar el bebé es un drama en sí mismo. Una misión secundaria implica un intercambio de cuerpo, viajar en el tiempo, fotografiar fantasmas y luchar con tres samuráis en un cementerio. Haremos de mascota comercial y hasta echaremos un 'Puyo Pop' o un 'Virtua Fighter 5' completo. Pero la dirección está más marcada. La cacareada figura de Takeshi Kitano, un buen revulsivo para atraer ventas, es poco más que residual dentro del organigrama criminal. Cada conversación deja un poso grave y, aunque hay momentos de comedia y de padre forzoso en apuros, apetecerá menos que nunca eso de pararse en la bolera a dedicar la tarde. Más parco en lo coral —un protagonista, dos localizaciones—, algo que ha granjeado ciertas críticas negativas, 'Yakuza 6' es el epílogo privado de Kiryu Kazuma. El único y verdadero. Y quizá no sea el final que merecía, pero sí el que necesitaba. El tono, más abatido que nunca, suena a réquiem. Porque Kazuma está cansado de luchar, su figura siempre será motivo de reyertas y perversas resurrecciones. Los buenos corazones no tienen lugar en este cosmos carroño y desalmado.

'Yakuza 6' llegará a España durante el primer trimestre de 2018. El equipo de Toshihiro Nagoshi ya habla de nuevas mecánicas de combate y la programación de la séptima y octava entrega, sumando otro *spin-off* entre medias. Tenemos 'Yakuza' y *dragon engine* para rato. Tal vez la despedida de Kiryu deje un vacío difícil de suplir, pero antes de lamentarse conviene recordar dos matices: al dragón no lo vences, simplemente se retira, por voluntad. Puede volver cuando le apetezca. Y dos: el amor es más fuerte que el acero de una katana. Y en Sega, tras doce años dedicados, están enamorados de Kiryu. Quién no. ▸



梅枝
焼鳥
泰平亭
3F
南田家
ALVIN
BENNY
國士無双
SEA OTTER
ショットバー シーオッター
ステーション
焼鳥
華串
1・2F
Girl's Bar
カスタネット
インターネット
ROMANCE
華串
カラオケ

EPÍLOGO: LOS QUE CONSTRUYEN EL PORVENIR

Un yakuza es un bombero ante el incendio y un gerente de contabilidad si la ocasión lo precisa. Su labor ha condicionado el devenir social y económico de todo un país. Por estar, estuvo hasta implicado en la formación de la Nintendo moderna. La denominada *mafia japonesa* nació hace casi cinco siglos. Durante el periodo Edo (1603-1865, hasta la Restauración Meiji) un gran guerrero, primer *shogun*, liberó al pueblo de una eternizada guerra civil: Tokugawa Ieyasu trajo una paz duradera que reunificó al país. Y medio millón de maestros en el arte de la guerra quedaron desempleados.

Fue entonces cuando muchos samuráis fueron expulsados de los poblados, innecesarios para el *daimyō* (señor feudal) al que servían, privados de sus armas. Algunos abandonaron la senda bélica y se convirtieron en agricultores, actores, literatos o comerciantes; la mayoría consideraban este acto despojarse de sus méritos pasados, prefiriendo el pillaje, apostar la espada y cumplir sucios encargos. Convertidos en *kabukimono* (hombres locos), estos *ronin* vagabundos marchaban de puerta en puerta, hasta agruparse en clanes, protegiendo por unas pocas monedas, comida o alojamiento a los acaudalados de la época.

La vida acomodada les llevó a suspiros fatuos, abusos de

龍が如く

poder, al narcotráfico y, cómo no, al juego. Japón posee una gran tradición y perder en el juego es perder el honor. En alta mar, en casinos de mahjong aún se apuestan vidas. Los *bakuto* eran los *ronin* jugadores, los más viciosos. Organizaban timbas ilegales y, claro, no toleraban las deudas. Por aquel entonces se jugaba a una variante oriental del *blackjack*, el *oicho-kabu*, con cartas Hanafuda (juego de las flores). El objetivo era sumar 19 en vez de 21. La palabra yakuza es una derivación de ya (número ocho), ku (número nueve) y sa (tres). Suman 20. Es decir, la peor mano que puede salirte. Tener un yakuza era tener una mano sin valor, un embrollo difícil de arreglar. De ahí, ser un yakuza era ser un despojo, alguien inútil e inadaptado a la sociedad moderna.

Pero éstos no pensaban rendirse. Mientras unos clanes se enfrentaban a otros, su poder como *industria* creció hasta lograr la cifra de 250000 yakuzas, hombres —y alguna mujer— operativos para cualquier necesidad: desde casas de té a promotoras del ladrillo, desde *love hotels* a salones de juego. ¿La burbuja inmobiliaria del 84 en Japón? Sí, tuvieron mucho que ver. De aquello quedaron cuatro grandes clanes que aún hoy, como el líder Tadamasa Goto, pagan multas millonarias y asisten a eventos filantrópicos por crímenes del pasado. Eso sí, la etimología lúdica nunca se despojó por completo: el crecimiento comercial de Nintendo llegó cuando, gracias a fabricar barajas a mano de primerísima calidad e ideales para marcar, éstas se convirtieron en las favoritas de la mafia. Pronto, todos los casinos del país querían sus ejemplares. Nintendo aprovecharía este éxito para diversificarse.

¿Y qué hay del yakuza heroico? Bueno, eso es más difícil de encontrar. Todo tiene un precio, favor con favor se paga. Aunque puedes buscarlo en la filmografía de Kurosawa. O en Kazuma Kiryu.

LOS MITOS DE JAPÓN A TRAVÉS DE ŌKAMI

Caminos de Dios

por Fernando Porta



ILUSTRACIÓN: LAURA CASAIZ

Cuando las bombas atómicas arrasaron Hiroshima y Nagasaki, marcaron el fin del nacionalismo japonés, incapacitado por la fuerza para seguir enarbolando su estandarte de superioridad nacional. Sin embargo, éste dejó una marca profunda en el imaginario nipón, una especie de esquizofrenia colectiva en la que la sociedad no podía desprenderse de lo antiguo mientras abrazaba lo nuevo. Con ello, se construyeron nuevas rutas, caminos de Dios transitados por los videojuegos, desprovistos de significado y despojados de contexto, que Clover acabó tomando y retorciendo hasta llegar a 'Ōkami'.



«Mientras trabajábamos en 'Ōkami', el equipo se dio cuenta de que no comprendía del todo su propia cultura». Las palabras de Atsushi Inaba son definitorias de la complejidad que el *folklore* japonés atesora en su interior, conformándose como una amalgama de historias, mitos, deidades y costumbres desperdigadas por todos los rincones del país. Comprenderlo es una tarea complicada para el japonés medio, pero casi imposible para el occidental, al que sólo le llega una visión sesgada, con elementos cogidos de aquí y de allá, destinados a un fin más estético que intelectual.

Pero en 'Ōkami' no vale pasar de puntillas sobre ello: la obra de Clover abraza el *folklore* japonés como elemento central, inspirándose en leyendas y seres mitológicos inalcanzables para nuestra tradición judeo-cristiana, incapaz de establecer puentes entre ambas culturas sin un estudio profundo de las religiones del sudeste asiático. Este texto no pretende construir una tesis sobre ello, ya que no es el sitio adecuado para poder explorar todas las caras de una cultura tan compleja, pero sí que intentará acercar al lector conceptos básicos con los cuales pueda defenderse en el país de Nippon, la tierra del sol naciente donde transcurre 'Ōkami'.

Sobreviviendo a los tiempos

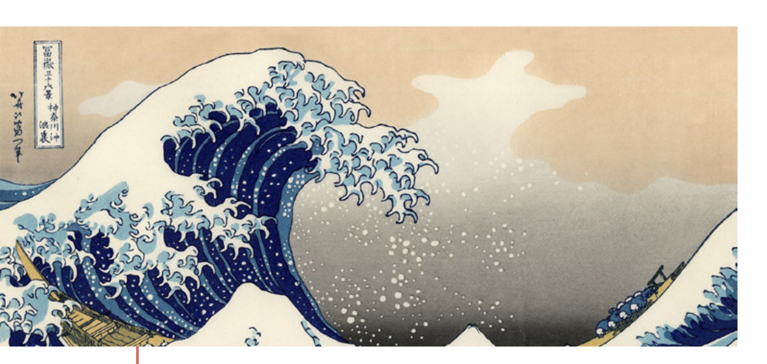
¿Cómo es posible que el *folklore* japonés haya conseguido pervivir hasta nuestros días? Las razones seguramente habría que buscarlas en la llamada religión autóctona de Japón: el Shinto, el camino de Dios que le permitió enraizarse en la cultura nipona. Hablamos de una religión primitiva, centrada en el culto a la naturaleza y la purificación de impurezas (*kegare*), articulada sobre los dioses (o *kami*), manifestaciones de fenómenos naturales, conceptos o elementos relacionados con la agricultura japonesa, capaces de decidir sobre el destino de los habitantes de las islas. Aun así, carece de un marco estándar salvo los rituales y templos desperdigados por las islas, los cuales mantienen una morfología común: es un culto anclado en el pasado, muy primitivo en su concepción y formas, pero representa para muchos historiadores la voluntad subyacente de la cultura japonesa de sobrevivir a las peores circunstancias.

El sintoísmo que conocemos hoy en día es fruto de un largo proceso de transformación, durante el cual diversas culturas acabaron acogiéndolo en su seno, asimilándolo y subordinándolo a sus propias instituciones mientras seguían dotándole de un carácter independiente. Esta subordinación es



representada de manera evidente por el budismo *kenmitsu* y la teoría *honji suijaku*, definidos por el académico japonés Kuroda Toshio. En él, «el *kami* es sólo otra forma del Buda, y su forma, condición, autoridad o actividad no son nada más que formas y actos mediante los cuales el Buda enseña, guía y salva a los humanos». El *kami* se convierte en un medio, perdiendo su carácter central, pero a cambio gana en complejidad, asimilando nuevos conceptos teológicos que le impidan desaparecer con el paso del tiempo.

Esta religión acabaría afianzándose como culto independiente gracias al nacionalismo japonés de la era Meiji (1868-1912) y la posterior expansión militar, durante la que se dividiría entre el Shinto estatal —enfatizando el carácter divino del emperador, de influencia china— y el Shinto de templos —más enfocado hacia el culto a la naturaleza y la convivencia entre seres humanos—, prohibiéndose éste último a medida que el afán expansionista del ejército fue empapando todos los estratos de la sociedad. A partir de 1945, con el desmantelamiento del ejército gracias a la ratificación del tratado de Potsdam, el sintoísmo acabaría adoptando su carácter de religión autóctona y sincretista, capacitada para convivir con otras religiones en el espíritu de los japoneses.



El pincel celestial

El estilo gráfico elegido por Clover se ve fuertemente inspirado por el *ukiyo-e*, la estampa tradicional japonesa que muchos conocerán por 'La gran ola de Kanagawa'; y el *kirie*, una técnica basada en cortar papel para formar intrincados dibujos. A través de esas dos técnicas, 'Ōkami' no sólo conecta con el mundo folclórico japonés, sino también con su tradición artística.

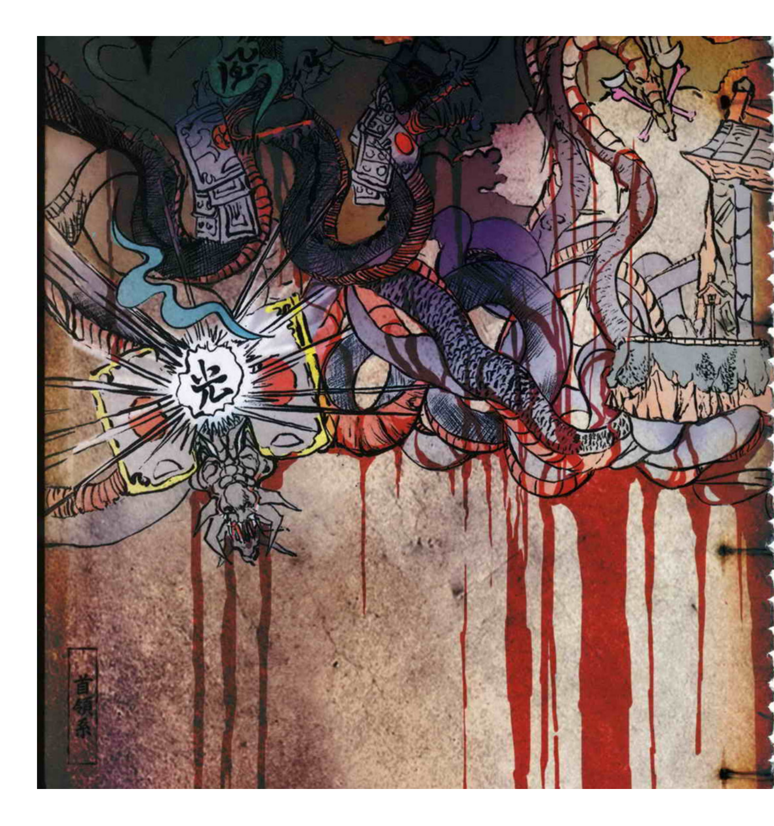
Kojiki: mitología imperial

Sin textos religiosos oficiales, el sintoísmo tuvo que confiar en las tradiciones orales para conformar su cosmogonía, explicando por el camino la formación de su panteón de dioses y otorgando credibilidad a su concepción del mundo. Sin más soporte, posiblemente habrían desaparecido en la marea de los tiempos; pero, como siempre, el poder se adueñó del mito para justificar su posición. Frente al derecho divino de los reyes en la historia occidental, Japón basó la autoridad del emperador en su origen divino, evitando de esta manera cualquier duda sobre su legitimidad para el trono. Para otorgar fuerza a este argumento, toda la tradición oral debía ser recopilada por escrito: así, el 'Kojiki' nació como la primera obra literaria de Japón. Con este relato, Clover configuraría el mundo de 'Ōkami'.

Para la cosmogonía sintoísta —fuertemente influenciada por la visión taoísta—, el mundo al principio era una masa informe y a la deriva, hasta que los dioses Izanagi e Izanami decidieron darle forma. Una vez creada la Tierra, quedaron conformados los tres planos de la existencia: el Altiplano del Cielo —*Takama-no-hara*—, el País de las Tinieblas —*Yomi*— y el País de las Ocho Grandes islas —*Oo-ya-shima-guni*—. Éste último es interesante por la simbología del número ocho, dándole su carácter de número cosmológico y marcando el territorio de Japón como un espacio que abarca la totalidad del mundo.

Tenemos que avanzar un poco más para conocer el origen de Amaterasu, sazonado con el nacimiento de innumerables dioses entre medias. El razonamiento detrás de tal despliegue politeísta se basa en la necesidad de justificar que cada uno de los clanes —con su deidad propia— estuviera sometido al Emperador, descendiente directo de la diosa Amaterasu. Contando su historia en el 'Kojiki', revestirían a cada uno de carácter divino sin olvidar que la autoridad del dirigente era inviolable. Así, la Diosa del Sol adquiría su condición central en el panteón sintoísta, como madre de todos los dioses que estarían por venir y las historias que quedarían por contar. ▸

Ōkami



En la mesa de diseño, un lobo blanco atravesaba una llanura mientras a su paso empezaba a crecer todo tipo de vegetación. Para Kamiya, 'Ōkami' sería un juego plenamente conectado con la naturaleza, «capaz de representarla de una manera realista», entroncando con la idea de purificación del sintoísmo. Jugando con los diseños, descubrieron que quizás hubiera tierras más fértiles en la tradición japonesa: Amaterasu acabaría convirtiéndose en el detonante de un viaje épico destinado a purificar su mitología.

Nuestra misión en los primeros compases del juego es derrotar a Orochi, la serpiente de ocho cabezas que ha despertado de su letargo debido a un inconsciente aldeano que ha retirado la espada que la sellaba. No es difícil atar cabos con el 'Kojiki', donde la leyenda es reproducida en términos similares: Susanō, el hermano díscolo de Amaterasu, desterrado por su padre Izanagi, desciende sobre una aldea donde dos ancianos lloran desconsolados después de perder a sus siete hijas a manos del monstruo de ocho cabezas. La última de ellas espera la muerte esa misma noche, pero Susanō acaba trazando un plan en el que la serpiente, borracha por el aguardiente que había preparado previamente el héroe, acaba cortada en pedazos y lanzada al río. En su interior encuentra la espada Kusanagi, posteriormente ofrecida a Amaterasu, que lo convertirá junto al espejo y el *magatama* —collar de cuentas en forma de cuernecillos— en uno de los tres símbolos del poder imperial, otorgados al primer emperador y dios Ninigi para que descendiera del Altiplano del Cielo al País Central de Ashihara —*Ashihara no Nakatsukuni* o el mundo de los mortales—.

Antes de despertar como Amaterasu y ser capaces de parar la amenaza que se cierne sobre Nippon al comienzo de la obra de Clover, el mito se vuelve a cruzar en el camino: encerrados dentro de la fría y dura piedra, tenemos que liberarnos de ella para derrotar a la oscuridad que ha invadido el mundo, no por nuestra mano sino por la de los dioses que velan por la Tierra. Lo mismo ocurría cuando Amaterasu, cansada de las fechorías de su hermano Susanō antes de ser desterrado, se encerró en la Casa Rocosa del Cielo, privando de luz y sustento al mundo de los mortales: los ocho millones de dioses —otra vez aparece el ocho para simbolizar la totalidad— se encuentran a la puerta de la cueva, decididos a poner fin al mundo de las tinieblas, montando una fiesta en la entrada de la cueva y atrayendo a la diosa Amaterasu con su risa. Incapaz de hacer oídos sordos al griterío, la deidad se acercó a la puerta de la cueva y salió para verse en un espejo, asombrada ante la majestad de la figura que se reflejaba en su superficie; el mismo espejo que Sakuya, el espíritu del bosque, entrega a Amaterasu para liberarse de su fría prisión y restaurar la luz en el mundo.

Inspirada en *Ko-no-hana-no-saku-ya-no-hime* —princesa que florece como un árbol en flor gracias a las refinadas florituras chinas—, Sakuya adquiere poco después un papel crucial en la purificación del mundo. Desperdigados por toda la tierra de Nippon, los cerezos —*sakura*— contienen los frutos divinos que Amaterasu debe cortar para restau-



rar la naturaleza: con una forma similar a un melocotón, entroncan con la simbología que China otorgó a este fruto, presuntamente originario de su país. En el 'Kojiki', Izanagi lo utiliza para ahuyentar al ejército del País de las Tinieblas, que le persigue cuando va a buscar a su hermana al Inframundo y posa su mirada en ella, en un mito con ciertas reminiscencias al de Perséfone en la mitología griega. «Así como vosotros me habéis salvado la vida, así yo os pido que cuando los mortales moradores [...] sufran adversidades y conozcan momentos de dolor, los ayudéis del mismo modo». Con su aparición en el 'Kojiki', se convierte en la fruta de los dioses, representando la primavera, la inmortalidad y el matrimonio, siendo usada comúnmente para la elaboración de encantamientos y amuletos por parte de los sacerdotes taoístas.

No es ninguna casualidad que se utilicen los árboles como elemento sagrado, haciendo de morada de Sakuya en no pocas ocasiones: los árboles se consideran espacios sagrados, derivados de su concepción en el sintoísmo primitivo como *himorogi* —asiento de los dioses—. Aunque los *kami* acabaran residiendo en los templos construidos para su adoración, estos árboles —comúnmente un *sakaki*, un árbol de hoja perenne— siguen siendo objeto de culto como símbolo del dios, otorgando prosperidad a la tierra que arropan bajo su manto. La divinización de la naturaleza como morada de los dioses conecta con la base del sintoísmo: las montañas, las rocas y los árboles pueden ser moradas del *kami*, el lugar donde el dios desciende de los cielos y se convierte en la deidad protectora del lugar, purificando las impurezas que encuentre en su camino —*suijaku*—. Para ayudar a conformar ese espacio libre de impurezas, los objetos donde reside el *kami* son rodeados de una *shimanaka*, una cuerda consagrada hecha de pajas de arroz que ahuyenta a los malos espíritus, emparentándose con el mito de la caverna de Amaterasu, incapacitada para volver a su refugio gracias a la cuerda que los dioses tienden detrás suyo. ▸



El chico de una pulgada

En nuestros viajes, estaremos acompañados por Issun, un guerrero de una pulgada de alto decidido a dominar todas las técnicas del pincel celestial de Amaterasu y convertirse en el mayor artista de todos los tiempos. Para Clover, un compañero necesario en la interacción con el mundo, haciendo una inteligente reinterpretación de la historia de Issun-boshi, arraigada en la tradición oral japonesa.



El viaje del lobo

A medida que nos adentramos en el mundo de ‘Ōkami’, la frontera entre mito y realidad se difumina. Empezamos a encontrarnos con estructuras conocidas, arcos *torii* que marcan la frontera entre el mundo sobrenatural y el terrenal. Comúnmente utilizadas en los templos sintoístas para delimitar el espacio sagrado —*shin-iki*—, también son una puerta espiritual, capaz de purificar a la persona que quiera acceder al lugar donde el *kami* ha descendido al mundo de los mortales y preparándole para encontrarse con él. Cualquier impureza, ya sea ésta espiritual o física, hará de esa persona indigna de acceder al templo, incapaz de encontrarse al dios en tan deplorables condiciones.

Es en esas impurezas de la naturaleza, provenientes del mundo de las Tinieblas, donde los *yokai* aparecen dispuestos a terminar con nuestra aventura lo más pronto posible. De origen folclórico, el concepto de *yokai* ha ido transformándose a medida que las creencias de los japoneses iban evolucionando, formando hoy en día parte de toda obra cultural que establezca sus raíces en el imaginario colectivo nipón. Su origen nunca está del todo claro; pueden formarse por sentimientos negativos concentrados en un lugar, contagiando a objetos, dioses o personas que acaban atormentando o matando al desafortunado humano que se cruce en su camino. Clover aquí bebe profusamente de la enciclopedia ilustrada por Toriyama Sekien en el siglo XVIII, donde recopila las leyendas contadas a lo largo y ancho de Japón, detallando el aspecto y los hábitos de caza de los *yokai*.

Son las mismas leyendas que empapan todo nuestro periplo por Nippon. Ahí está la tribu de la luna, el conejo que machaca arroz para preparar *mochi*, ascendido por el viejo morador de la luna en recompensa por lanzarse al fuego para alimentarle con su propio cuerpo; el matrimonio de ancianos que raptan a la hija del clan de los gorriones, inspirados en la fábula ‘Shita-kiri Suzume’ —‘El gorrión de la lengua cortada’—; la existencia del Palacio del Dragón situado bajo las aguas del océano, extraído de la leyenda ‘Urashima Tarō’; o el pueblo de los Koropokkuru, pequeños seres que viven bajo las hojas de la bardana en convivencia con los Ainu, los



habitantes de Hokkaido y el norte de Honshu.

Seres inexistentes a los que Amaterasu pronto se uniría en territorio japonés: la figura mitológica se inspira en el lobo de Honshu, la especie autóctona japonesa, reverenciada desde tiempos inmemoriales y adquiriendo nombres como *magami* —dios verdadero— o *yama no kami* —el dios de la montaña—. Hacían así gala de su condición de guardianes de la montaña, lugar donde habrían descendido de los cielos para velar por los habitantes y viajeros que se encontraran en las faldas del monte, protegiéndoles de cualquier impureza o animal salvaje que pudiera poner en peligro su integridad. Poco después, ellos mismos acabarían contagiados por esas mismas impurezas contra las que tanto habían luchado: la rabia diezmó su población y poco después, ante el miedo de que la enfermedad se extendiera y el efecto que podría tener esta enfermedad en el ganado, se organizaron batidas periódicas para exterminarlos. Al final, la especie acabó extinguiéndose a principios del siglo XX, por la progresiva presión que había ejercido el ser humano sobre su hábitat natural. En la actualidad, se han realizado avistamientos de animales muy parecidos al lobo de Honshu en los bosques, pero nadie ha podido confirmar que sigan vivos en alguna parte del interior de Japón.

Sobre el lomo de Amaterasu, seguimos recorriendo el País de las Ocho Islas: el mito se cruza en nuestro camino innumerables veces, pintando un cuadro que abandona por fin su marco estético para confrontarnos a una cultura extraña, fruto de una mezcla que ha sabido pervivir en el tiempo, bebiendo de las innumerables fuentes que confluían en el país del sol naciente. Japón se atrevió a transitar caminos desconocidos para sobrevivir, al igual que Clover en su misión de rescatar y mostrar al mundo una tradición que todavía hoy convive con la modernidad de la tercera potencia mundial. El equipo de Kamiya e Inaba murió en este viaje, pero con la convicción de que siempre quedaría una pequeña chispa que pudiera resistir el devenir de los tiempos. Es hora de que nosotros, los occidentales, volvamos a transitar estos caminos de Dios, aventurándonos en lo ignoto para rescatar el secreto de esta naturaleza perdida.

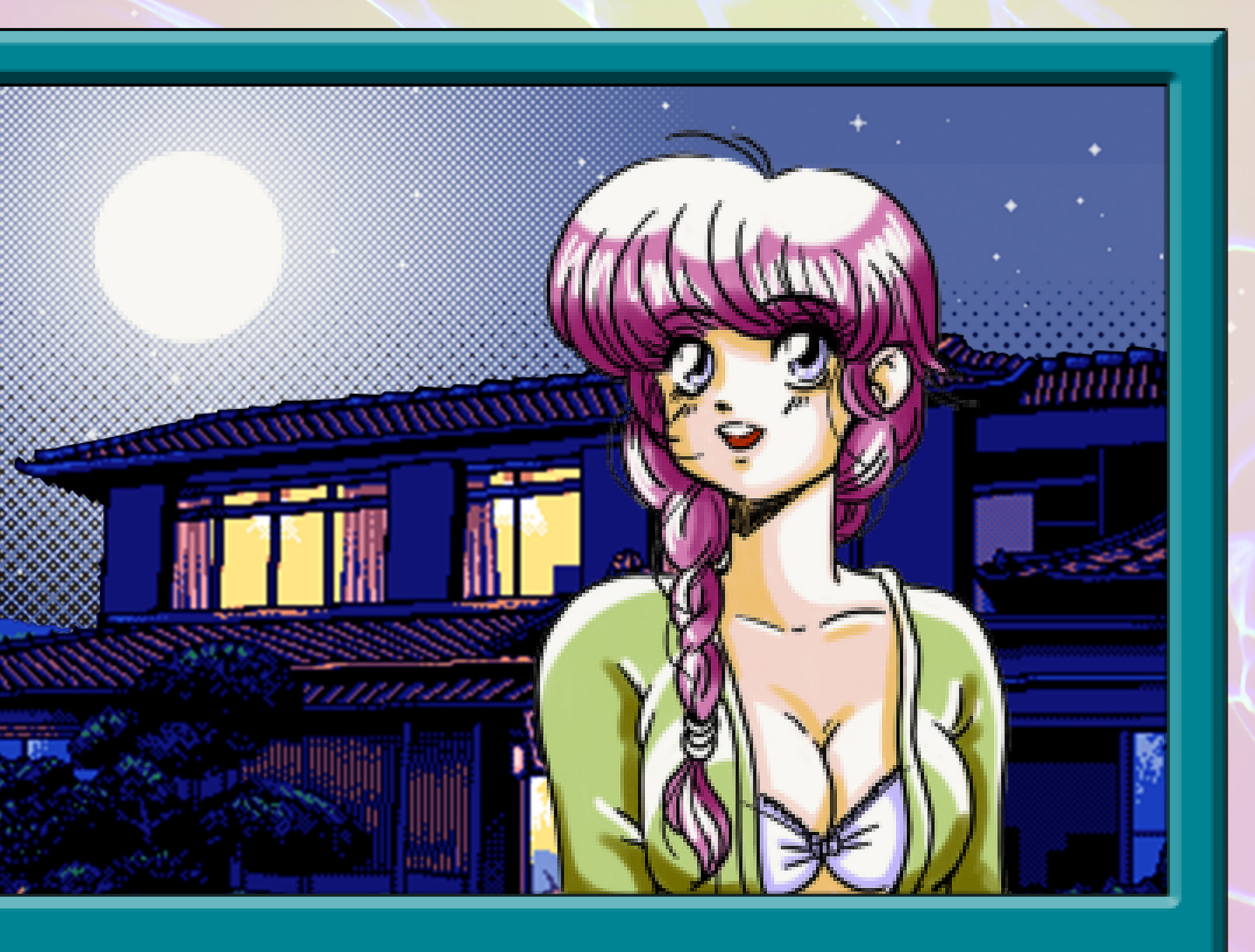
GESTIÓN DE TIEMPO, LIGOTEO, Y MUCHOS, MUCHOS CLICS

VISUAL NOVELS

por Victoria Belver


ILUSTRACIÓN: MÍRIAM SANTOS

LOVE TONIGHT



妖子：　君が大好き…

＞キス

ちょっと待って！

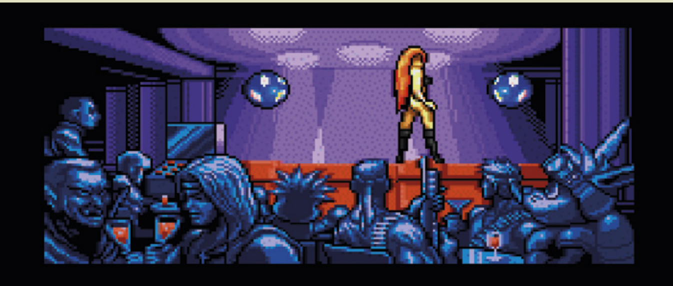
***Visual novels*, o novelas visuales, llamadas erróneamente por algunos novelas gráficas, como si se trataran de algún tipo de cómic. Desde Occidente se pone constantemente en tela de juicio su validez como videojuegos y se critica su ausencia de jugabilidad: el simple acto de hacer clic para ver pasar el texto y elegir el devenir de la historia de vez en cuando, parece, no convence a todos. ¿Importa acaso? Desde los JRPG tal y como los conocemos hasta la fórmula de los últimos títulos de la saga 'Persona', pasando por la propia existencia de 'Metal Gear': todo ello está, en mayor o menor medida, influenciado por este género extraño, casi exclusivo de Japón.**

El origen de todo

Era 1981. Yuji Horii tonteaba con su ordenador recién comprado, modificando el código de otros juegos. Aprendiendo a programar pasaba tardes absorto frente a su máquina, leyendo ocasionalmente sobre videojuegos a sus veintisiete años. En una de esas ocasiones encontró algo sobre un género que no conocía pero que, sin embargo, le fascinó: las aventuras de texto. Su ausencia en Japón, gobernada entonces por el *frenetismo arcade*, hizo que se le encendiera la bombilla: en su país no había nada así. A Horii no le gustaban los límites de tiempo, las presiones externas que agobiaran al jugador, y fue esta idea la que, más tarde, le llevó a crear 'Dragon Quest' como un JRPG por turnos. Pero por aquel entonces Horii no era nadie, y no le iban a permitir hacer de primeras un juego sin acción. Así que cuando Enix organizó un concurso de programación no se lo pensó dos veces: participó con 'Love Match Tennis', un convencional juego deportivo que le permitió la entrada al mundo del videojuego. Pero aún tenía que llegar otro juego: hablamos de 'Portopia Renzoku Satsujin Jiken' (conocido en Occidente como 'The Portopia: Serial Murder Case'), que en 1983 abrió la veda para un nuevo género.



'The Portopia: Serial Murder Case' lo cambió todo, y desde Japón se considera uno de los videojuegos más influyentes de todos los tiempos. Programado para NEC PC-6001 y visto desde la actualidad, cabría pensar que se trataría de una obra simple, pero nada más lejos de la realidad. Desde el principio, 'Portopia' se conceptualizó como una





aventura de lo más rejugable, en la que tan sólo el 20% sería visto en una partida normal, y el resto del juego tendría que descubrirlo el jugador en una segunda, tercera, o incluso cuarta partida, con pequeños cambios en el guión. La idea original era poder mantener conversaciones con el ordenador, pero Horii sabía perfectamente que no era posible con la tecnología de la época, así que simplemente creó un sistema mediante el cual el jugador debía teclear las acciones para interactuar con los personajes y el escenario: encontrar la palabra correcta era, también, parte del puzle. Este sistema tan curioso acercaba a 'Portopia' a una aventura de texto como en las que se basaba, algo extraño viendo hacia dónde se ha encarado el género en la actualidad. Las ovaciones llegaron, tanto para las ventas como para la crítica: *porteado* a diferentes plataformas, sólo en su versión de Famicom (con dieciocho palabras seleccionables desde el menú, para suplir la falta de teclado) vendió más de setecientas mil unidades. Un hito para un juego sin acción, basado en menús farragosos y con gráficos de lo más simples. Con cada nueva revisión afianzaba su poderío, coronándose como un éxito sin precedentes. Pero, más importante que todo eso: 'Portopia' es también el precursor de todo un género, cuya influencia en el imaginario del videojuego japonés es inconmensurable, como lo es 'Street Fighter II' a los juegos de lucha. Producido por Enix, sí, pero desarrollado por Chunsoft: no lo sabían, pero se habían convertido en los padres de las novelas visuales. Y el fenómeno no había hecho más que comenzar: todas las compañías tocaron, en mayor o menor medida, el género de las *visual novel*, y creativos como Hideo Kojima o Suda51 se vincularon muy pronto con él.

Fue de esta manera que le siguieron un montón de juegos de bastante éxito: las compañías empezaron a copiar la fórmula, y aunque Yuji Horii realizó otras dos aventuras de misterio, la expansión del sistema no se debió a ellas. Diversas empresas empezaron sus propias historias: Nintendo se subió al carro con 'Famicom Tantei Club: Kieta Kōkeisha' (1988), mientras que Data East lo hizo con la serie 'Tantei Jingūji Saburō', conocida en Occidente como 'Jake Hunter', una de las más longevas y prolíficas de la compañía. Pero por aquel entonces, este género seguía aún muy alejado del cómodo clic para seguir leyendo y, desde la secuela espiritual de 'Portopia', se marcó una directriz muy clara: los juegos debían ofrecer menús, para todo, acercándose cada vez más al modelo que conocemos de la clásica aventura gráfica occidental. Para colocar una taza en la mesa, había que seleccionar de nuestro inventario los objetos, seleccionar la taza de la lista, elegir una acción de otra ▸

lista, y acceder a otro menú para elegir la mesa de entre todos los objetos de la habitación. Nuevamente: algo pesado, lento. Un sistema que se iría reduciendo hasta la simpleza más absoluta, cual principio de economía. Pero todavía no había llegado el momento: el país del sol naciente tenía otros planes para su nuevo género estrella.

Y entonces llegó la diversificación

Los años noventa fueron una locura para este género, y empezó a crecer y ramificarse como ningún otro en cuestión de pocos años, y cada vez más compañías se vieron seducidas por él. Juegos baratos de producir que, con un poco de éxito, podían otorgar ganancias millonarias a sus creadores: empezaron a brotar como setas, y algunas empresas como KID abandonaron su negocio habitual para centrarse exclusivamente en las novelas visuales, casi como ocurre hoy en día con los juegos para *smartphone* o los de pachinko. Para la mayoría del público, no obstante, la imagen mental más socorrida de las *visual novels* gira en torno a la idea clásica de material erótico o incluso pornográfico. Al lanzarse en la actualidad más de quinientas novelas visuales al año, la oferta no podría ser más diversa, pero sí: la verdad es que no podemos negar esta faceta.

Todo empezó cuando Koei lanzó Night Life, para PC-8801 en 1982, un año antes de la primera novela visual de la historia. Se trató de una aplicación para computadoras que se vendía como *material educativo*, orientada a parejas heterosexuales que quisieran mejorar sus relaciones con nuevas prácticas y posturas. Ni más ni menos: única lo era un rato, pero no ofrecía nada explosivo ni era el principio de algo nuevo. Night Life andaba tremendamente lejos de 'The Portopia: Serial Murder Case'. Sin historia, sin desarrollo, sin tan siquiera una vocación pornográfica real: únicamente enseñando posturas y permitiendo calcular el periodo de la mujer. Pero el simple hecho de lanzar material orientado a adultos ya puso la primera piedra, y otros desarrolladores vieron enseguida el camino: había que hacer un 'Portopia' pero con imágenes como las de Night Life. Koei siguió con su propia serie de juegos eróticos —un pasado del que reniegan en la actualidad, habiendo eliminado estos títulos de la historia de la compañía en su propia web—, pero allá donde ellos se alejaron de dicho negocio, otros empezaron a acudir como las moscas a la miel, dando lugar a un nuevo subgénero: el *eroge*. Empresas míticas como Square, Enix o incluso Nihon Falcom lanzaron sus propios títulos antes de volverse realmente famosas, aunque lo dejaron al poco tiempo. Los consumidores empezaron a



cansarse de pagar el precio completo por juegos tan simples, así que surgieron ideas nuevas, mezclando géneros ya existentes: 'Sengoku Rance' se lanzaría hacia los juegos de estrategia como elemento diferenciador, mientras que 'Chaos Angels' presentaba una faceta más RPG. Siempre, eso sí, con la pornografía de por medio: el artículo 175 del Código Penal japonés, conocido como la Ley de la Obscenidad, entraba en conflicto con el contenido de aventuras como '177' o 'Dennou Gakuen', de forma que empezaron a pixelar los genitales de los personajes para ahorrarse varios problemas. La Ethics Organization of Computer Software se encargó, a partir de entonces, de actuar como censora para todas las novelas visuales que fueron apareciendo.

Pero, poco a poco, las historias se fueron sofisticando. Las compañías famosas se fueron alejando de los juegos eróticos, mientras que otras tuvieron su etapa de gloria, y al entrar los noventa las novelas visuales ya se habían hecho inmensamente populares. Sony y Nintendo prohibieron la aparición de juegos eróticos en sus consolas, así que Sega Saturn y Windows tomaron el relevo allí donde lo dejó el PC Engine de NEC, siendo éstas las plataformas favoritas para este nicho. 'Divi-Dead', 'EVE Burst Error' o 'YU-NO' son parte de la etapa dorada de los *eroge*, aportando los títulos de C's Ware novedades tales como ver el juego desde el punto de vista de dos personajes. Lanzamientos como 'To Heart', con su pegadizo tema principal, lograron aumentar la aceptación general de un subgénero en expansión: su canción estaba en todos los karaokes de Japón, y todo el mundo la conocía. Aunque, nuevamente, llegaría una revolución. Los japoneses no sólo querían las imágenes explícitas, sino que empezaron a desear una simulación más realista. Así, llegaron los *datesim*.

Los simuladores de citas

'Dōkyūsei' apareció en 1992, publicado por ELF Corporation. Era un juego de romance, que evidentemente tenía su faceta erótico festiva, pero con una sorpresa: para llegar a verla en paños menores, el jugador tenía que trabajar antes su relación con la chica. Siguiendo el orden de un calendario, el jugador veía los días pasar mientras visitaba diferentes lugares de la ciudad e interactuaba con el personaje que allí estuviera, pero para acabar con una pareja concreta, necesitaba conocer sus horarios para pasar con ella el máximo tiempo posible. Fue un avance simple, sí, pero 'Dôkyûsei' supuso un soplo de aire fresco que no pasaría desapercibido para las grandes empresas. Cierto es que 'No Ri Ko' ya había establecido ciertas bases a finales de los ochenta, pero aquí fue donde empezó la evolución. Konami olió la oportunidad *ipso facto* y lanzó su propio simulador dos años más tarde: 'Tokimeki Memorial'.

«JUEGOS BARATOS DE PRODUCIR QUE, CON UN POCO DE ÉXITO, PODÍAN OTORGAR GANANCIAS MILLONARIAS A SUS CREADORES»

Como era clásico en aquella época, Konami reinventaba conceptos: podía adoptar cosas de otros, pero todo lo hacía como nadie, así que 'Tokimeki Memorial' fue una revolución en todos los sentidos. Retrocedamos sobre nuestros pasos, pues hay algo que hemos pasado por alto. Hasta 1994, las novelas visuales fueron evolucionando, pero presentaban planos cada vez más elaborados. En vez de una imagen estática de un personaje sobre un fondo, lo que nos enseñaban era una escena, un ángulo concreto, casi una viñeta, reutilizada hasta la saciedad.

Pero con 'Tokimeki Memorial' Konami hizo las cosas a lo grande: el protagonista podía llevar a todas las chicas a cualquier escenario del juego, las elecciones determinaban a qué ▸



chica quedaba unido el futuro romántico del protagonista, y había nuevamente un calendario que delimitaba todas las acciones posibles. Pero surgía un problema: con tantos lugares y tantas chicas, la memoria del PC-Engine se mostraba limitada. Así que Konami se sacó un truco de la manga: las chicas y los fondos irían por separado, y se superpondrían o irían cambiando dependiendo de la ocasión y, además, harían seis expresiones por chica para compensarlo. Lo que parece hoy sentido común, la norma habitual del género, fue algo insólito en 1994, algo que cambiaría para siempre la estética de las novelas visuales y, para qué engañarnos, también la de los JRPG. Se puede percibir la diferenciación entre 'Snatcher' y 'Policenauts', de la propia Konami y con el mismo equipo detrás, con tan sólo echar un ojo al tipo de escenas. Habían encontrado el truco definitivo, y habían acabado de definir también el subgénero del *datesim*, que encuentra en 'Tokimeki Memorial' y sus decenas de secuelas una fortísima base sobre la que empezar a crecer. Y todo cambiando el acercamiento: Konami se alejó completamente de toda la parte pornográfica y se quedó, simplemente, con la parte romántica.

Los *datesim* empezaron a diversificarse, a buscar un nuevo público. En septiembre del mismo año aparecería 'Angelique', la respuesta de Koei: un juego hecho por y para chicas, dando lugar al *otome*, que se dirigió a un nuevo público igual de prolífico que el masculino. La popularidad de este subgénero no se volvió enorme hasta que, nuevamente, Konami metió baza en 2002 con 'Tokimeki Memorial: Girl's Side', y para 2006, la lista de Famitsu de los veinte *datesim* más vendidos incluía siete *otomes* en su lista. En cuestión de cuatro años su público se había consolidado completamente, y de nuevo, Japón recibió la novedad con los brazos abiertos.

Volviendo a lo clásico

La proliferación de los *eroge* era cada vez más evidente, pero había empresas que no daban su brazo a torcer. Títulos como 'Never 7' o 'Ever 17' (precursores del archifamoso '999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors') nadaban a contracorriente, siendo novelas visuales de lo más normales, sin ningún tipo de contenido erótico. No obstante, una de las empresas más importantes e influyentes en el mundo de las novelas visuales era, sin duda, Chunsoft, que seguía el mismo modelo. Chunsoft patentó un nuevo estilo de juego: las llamaron *sound novels*, y con 'Kamaitachi no Yoru' (1994) catapultaron la fórmula hasta el éxito. Fotografías reales para los fondos, siluetas para los personajes... y una simplificación de los complicados e incómodos menús de los que otras presumían, mucho más cercanos a los que conocemos en la actualidad. Consideraron que tenían que darle una cohesión total a la

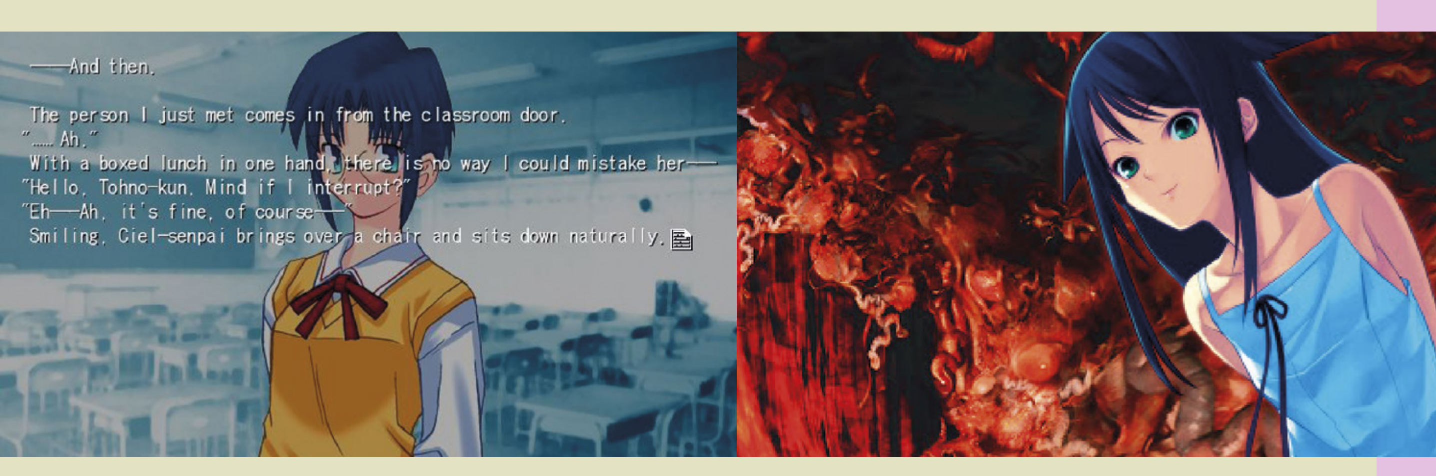
historia a través únicamente del texto y el sonido, creando una ambientación soberbia que caló profundamente en los japoneses. Gustó tanto que el término *sound novel*, aunque inicialmente era una marca registrada, acabó exportándose como género propio del que otras compañías participaron. Pero Chunsoft seguía siendo la reina, y eso no lo podía cambiar nadie.

Año 2000: El fenómeno dōjin y el establecimiento de las grandes

Desde 1975, la feria Comiket destacó como un lugar para publicitar creaciones propias (*dōjinshi*) realizadas por no profesionales. Y, naturalmente, el *software* no fue ninguna excepción: motores como NScripter o KiriKiri Engine permitieron el desarrollo más sencillo y casero de novelas visuales para Windows. Kinoko Nasu había escrito novelas desde su adolescencia, y ante la imposibilidad de lanzarlas en papel, decidió pasarse al ocio digital con su colega Takashi Takeuchi, a cargo de la ilustración. En el año 2000 llevaron al Comiket la versión completa de su primera novela visual, 'Tsukihime': un éxito rotundo y sin precedentes, que cuatro años más tarde les daría pie a lanzar 'Fate/Stay Night' y dejar de ser *indies*, moviendo millones en cuestión de un lustro.

Desde finales de los noventa y muy especialmente a partir del año 2000, hubo un cambio en la filosofía de las novelas visuales, tendiendo cada vez más hacia la simplicidad, y situándose, esta vez sí, en el modelo que conocemos en la actualidad. Hacer clics, leer la historia y tomar una decisión de vez en cuando. Se redujeron a eso y, francamente, no necesitaban más: el mercado era más competitivo que nunca. Obras escritas por diversos autores para cumplir los plazos de entrega, tiempos de producción de un año o incluso menos... un volumen de lanzamientos bestial, saturando un mercado reservado casi exclusivamente a Japón. La situación empieza a revertirse: las historias son cada vez más largas y elaboradas, y en la mayoría de producciones el contenido erótico se queda en cuatro escenas aisladas en obras de veinte, cuarenta u ochenta horas de lectura.

Esto permite los lanzamientos en consola de los *eroges* —eso sí, censurando o eliminando las escenas en las que se mostraban las partes nobles de los protagonistas—, que pese a verse ligeramente mutilados de su visión original, muchos incluso se ven beneficiados por el cambio. El gran público, más reacio a las novelas con contenido explícito, se deja seducir por la calidad de las historias que se barajan en la actualidad, y desaparece con ello buena parte del estigma que implica crear y consumir estos productos. Guionistas aclamados hoy, como Gen Urobuchi (director del premiadísimo *anime* 'Puella Magi Madoka Magica') empezaron en este negocio con novelas eróticas, pero desde ▸





Nitroplus siempre destacaron por su calidad, y así fue también la respuesta del público.

Los años fueron pasando y surgieron otros subgéneros. El *bara* (productos dirigidos a hombres homosexuales) se quedó en un nicho diminuto, siendo simplemente producciones independientes al nivel de Comiket, sin el apoyo de grandes compañías. Mientras tanto, el Boy's Love o BL (dirigido a mujeres, pero constando también únicamente de protagonistas masculinos) movía doce mil millones de yenes para el año 2006, y empresas dedicadas al *eroge* empezaron a sacar también *Boy's Love* para recibir su parte del pastel, como fue el caso de Nitroplus, que creó una rama dedicada exclusivamente a éste género: Nitro+CHiRAL.

Desde los 64 bits a la actualidad

Durante la etapa de los 32 bits, Sega Saturn dominó ampliamente el mercado de las novelas visuales, al no existir prohibiciones sobre el tipo de escenas que podían mostrar. La popularidad arrolladora de PlayStation 2 y la muerte prematura de Dreamcast, no obstante, no frenaron que el público objetivo de este tipo de juegos se centrara, nuevamente, en una consola de Sega. Las licencias de desarrollo para Dreamcast eran baratas —mucho más que las de la negra de Sony—, su público ya estaba concentrado en esa consola, y los lanzamientos siguieron llegando. Ken Nakazawa, extrabajador de KID y director de la saga 'Infinity' —a la que pertenecen los mencionados anteriormente 'Never 7' y 'Ever 17'— lo veía claro: parte de la continuidad en Japón para Dreamcast se debió a nutrirse de novelas visuales, y sin duda eran también parte del motivo por el que, según él, Sega dejó morir a la consola en Occidente.

Más tarde llegaría la Xbox 360, y diversos desarrolladores empezaron enseguida a trabajar con ella. ¿El motivo? Cheques de Microsoft, dispuesta a hacerse un hueco en Japón otorgando mil facilidades para los desarrolladores japoneses pequeños y medianos. Fue así como diversos estudios accedieron: desde exclusivas temporales como 'Eternal Sonata' o 'Tales of Vesperia', hasta concentrar al pequeño pero matón grupo de *fans* de los *shoot 'em ups*. Y con ellos vinieron también los *fans* de las novelas visuales: producciones como 'Chaos;Head' o 'Steins;Gate' cosecharon gran éxito en la 360. Y aunque muchas de las obras salieron posteriormente en PlayStation 3, una cosa hay que reconocerle a Microsoft: le costó, fue un nicho diminuto, pero supo cómo atraerles a lo largo de toda una generación.

Pero, ¿y qué pasa con Occidente?

Occidente, en cambio, ha ido un poco a su bola. Las demografías están extremadamente polarizadas, los sistemas de distribución no han sido siempre los adecuados, y las traducciones han sido en muchas ocasiones un tanto pobres. Aunque algu-

nas de las locas producciones de C's Ware habían llegado a Occidente, se trataba de juegos muy concretos. En 2003, no obstante, llegó Hirameki International, dispuesta a comerse el mundo: lanzamientos potentísimos como 'Phantom of Inferno' —*opera prima* de Nitroplus— o 'Ever 17' —célebre tanto por sus excelentes giros como por su pésima traducción—, pasando también por obras como 'Animamundi: Dark Alchemist' —una trama gótica del subgénero BL con alquimia y brujería de por medio—. Todas ellas increíblemente dispares en temática y estilo: la audiencia de la empresa no reaccionó positivamente a todos sus lanzamientos, y en 2008 anunciaron que abandonaban el mercado. El testigo lo recogieron Mangagamer y JAST USA, principales promotoras en Occidente de buena parte de lo que nos llega aunque, tristemente, extremadamente enfocadas hacia el *eroge*.

Cierto es que los títulos nos han llegado siempre con cuentagotas, y casos como los de 'Zero Escape', saga que vendió más en Occidente que en Japón en cada uno de sus tres títulos, pueden contarse con los dedos de una mano. Pero no todo está perdido: poco a poco hemos ido abriéndonos más a este género, casi tan antiguo como los propios videojuegos. 5pb MAGES autoedita sus títulos en Steam, 'The Silver Case' de Suda51 ha recibido una traducción oficial, Lemnisca Translations ha conseguido lanzar 'Root Double -Before Crime * After Days- Xtend Edition' en Occidente, y novelas míticas que sólo eran jugables en inglés vía parche han empezado a aparecer licenciadas oficialmente. 'Saya no Uta', 'Steins;Gate', 'G-senjou no Maou', o hasta 'Muv-Luv', por no hablar de títulos nuevos como 'Kara no Shōjo: The Second Episode', traducidos directamente para la ocasión.

Hay esperanzas en el futuro: las novelas visuales gozan de mejor salud que nunca en Occidente. Eso no quiere decir que estén en excelente forma, naturalmente, pues el volumen de lanzamientos sigue siendo ínfimo cuando lo comparamos con el de Japón. Pero que títulos perdidos puedan brillar para nosotros por primera vez, superando la fuerte barrera lingüística, no deja de ser siempre una gran noticia. 'Hatoful Boyfriend' llegando a Occidente a través de una distribuidora importante como Devolver Digital, siendo además un *datesim* que defenestra todas las convenciones de su género a las pocas horas de juego. Creativos canadienses como Christine Love, tomando grandes dosis de inspiración en un género por tantos ignorado. Steam permitiendo el lanzamiento de juegos eróticos en su plataforma. Chunsoft comentando en la rueda de prensa de su división occidental el lanzamiento oficial de '428: Shibuya Scramble' —2008 en Wii, y una de las novelas favoritas de todos los tiempos para los japoneses— mediante un *port* a PC hecho para la ocasión, además de una nueva versión de 'Kamaitachi no Yoru' ('Banshee's Last Cry') para brindarnos la oportunidad de disfrutar oficialmente de otro producto queridísimo en Japón son, nuevamente, motivo de alegría. Pero también son la prueba de que, al fin, empezamos a quitarnos la venda de los ojos al verlas en canales populares como Steam o nuestras PlayStation, aceptándolas como tuvieron que aceptar los japoneses que el tema principal de un *eroge* se colara en todos sus karaokes.



Los usuarios sacan el látigo

Por algún motivo nadie quiere juegos eróticos en su plataforma, ni siquiera Valve en el PC. Las versiones de novelas que acepta en Steam son las censuradas, pero parece que esta estricta norma se ha vuelto más laxa gracias a la protestas de los usuarios. Con 'Ladykiller in a Bind' (2016, Christine Love), tuvieron que hacer una excepción: distribuido inicialmente desde la Humble Store, una campaña de *e-mails* hizo que Valve cambiara de parecer y permitiera en Steam la salida de un juego autodefinido como «una comedia erótica romántica sobre la manipulación social, travestismo, y chicas atando a otras chicas».



EL FUTURO ES DE LOS VALIENTES

por Pablo Saiz de Quevedo

▸ ILUSTRACIÓN: PAU FERRANDO



Cuando estás luchando por salvar tu pellejo, no tienes tiempo de sentir miedo. Koji Kabuto había aprendido aquella lección con decenas de batallas contra el mal a lomos de su imponente máquina de guerra, el Mazinger Z. Ahora, cayendo a tierra desde una altura demasiado grande como para sobrevivir, dando vueltas como una peonza, estaba descubriendo que tampoco tenía tiempo para marearse.

¡Maldito exceso de confianza! Tras los primeros encuentros con la alianza enemiga, saldados con victorias fáciles, se había dejado llevar por el entusiasmo de antaño. Sus incursiones en las filas enemigas para desatar sobre ellos el devastador poder de su robot se habían vuelto más frecuentes y audaces; tanto como para que Sayaka le abroncara en privado sobre su temeridad. Al final, tuvo que pasar lo que le acababa de ocurrir: un misil antiblindaje había transformado el ala derecha del Jet Scrander en confeti de aleación Z, y él iba de cabeza a una cita definitiva con el suelo.

Esto le pasaba por dejarse convencer. Claro que ¿cómo decirle que no a Shinji Ikari?



—Antes de que digas nada, la respuesta es «no».

Sentado bajo el crepúsculo ante la mesa que compartían en el jardín de su casa, heredada de su difunto abuelo, Koji sonreía al decir estas palabras, aunque lo que acababa de decir no tuviera nada de gracioso.

—Con que hayas aceptado escucharme, ya me vale la pena haber venido.

Shinji también sonreía; si la aparente cerrazón en banda de su interlocutor le desanimaba, no dejaba que su gesto lo revelase. Lo más seguro es que hubiera venido preparado para fracasar en su supuesta misión, pero contento por llevar a cabo un objetivo más importante.

—¿Esperas que me crea que has venido sólo a ver al viejo Koji Kabuto, a charlar de los tiempos de gloria y a beber unas cervezas?

—No, pero si eso es todo lo que saco de este viaje, ya me habrá valido la pena el trayecto.

A su pesar, Koji no pudo más que ensanchar su sonrisa. El joven piloto del EVA-01 había madurado mucho respecto a aquel adolescente atormen- ▸

tado con el que trabó conocimiento por primera vez hace ya años, cuando formaron parte del ejército de *mechas* que afrontó al temible Imperio Balmary; seguía teniendo un aire melancólico, pero ahora se permitía la posibilidad de disfrutar de la vida, y eso despertaba simpatía hasta en el corazón más cínico.

Justo en ese momento, Sayaka regresó junto a ellos, llevando un nuevo *pack* de Yebisu. Tenía gracia: era, al mismo tiempo, quien más temía la visita de sus viejos camaradas (por lo que podía significar) y quien con más alegría la acogía (por los buenos recuerdos que, pese a todo, brindaban). Casi le dio un ataque de risa al ver su cara, entre alegre y aterrada, cuando le anunció que tenían un invitado inesperado.

—¡Recién sacadas de la nevera! —anunció con entusiasmo—. Y justo a tiempo, por lo que acabo de escuchar, ¿no? —le guiñó un ojo con picardía a Shinji, quien se ruborizó.

—S-sí. Iba a contaros lo que me ha traído hasta aquí… Es decir, aparte de veros a vosotros…

—No tienes nada que explicar, Shinji —respondió Sayaka, sonriendo—. A este haragán —miró de soslayo con aire burlón a Koji— y a mí siempre nos hace felices verte.

—¿Lo has visto, Shinji? Esta cruel mujer-demonio no me da cuartel ni ante los invitados.

—Ni falta que te hace —replicó Sayaka, propinándole un cariñoso coscorrón, al que Koji respondió con exagerados y cómicos gestos de dolor.

El carraspeo de Shinji detuvo el episodio de comedia de parejas; en sus manos tenía un holoproyector que dejó sobre la mesa. Lo encendió, y ante sus ojos apareció la imagen de una máquina de guerra humanoide caminando entre las ruinas de una base militar. Una máquina de guerra cuyo diseño resultaba familiar y, a la vez, desconocido.

—Un bruto mecánico —musitó Koji, aunque al instante pensó que no era así: las viejas máquinas de guerra micénicas del Doctor Infierno (que en eterno tormento descanse) no tenían un armamento de diseño tan moderno como el lanzamisiles integrado que coronaba el hombro izquierdo de aquella cosa, ni unas formas tan… estilizadas, por emplear una palabra adecuada. Parecía…

—Es un diseño moderno —interrumpió Sayaka, casi sacándole las palabras de la cabeza—. La base es un bruto mecánico minoico, pero lo han elaborado mezclando tecnología moderna terrestre… y no sé si también extraterrestre, aunque seguro que de eso tú sabes más.

Shinji asintió, grave.

—Estas imágenes se obtuvieron de una base militar de la Federación en el Pacífico Sur hace un par de días. Una unidad de reconocimiento de Titanes acudió a la zona tras perderse el contacto con la instalación. Encontraron el lugar arrasado, pero pudieron rescatar este fragmento de las grabaciones de seguridad.

El silencio tras estas palabras fue casi absoluto, excepto por las cigarras vespertinas despidiendo al sol crepuscular con su zumbido. Un largo silbido



de Koji, expresión de todas las preocupaciones que despertaban en él aquellas noticias, rompió aquella quietud.

—¿Eso es todo?

—La verdad es que no —un ademán de Shinji sobre los controles virtuales del holoproyector y el vídeo se redujo hasta convertirse en un puntito parpadeante sobre un mapa mundial centrado en el Pacífico; un punto al que, con otro movimiento de dedos, se unieron enseguida otros muchos—. No sabemos quién o qué está detrás, pero está actuando con rapidez... y sin dejar supervivientes.

Koji se mordió el labio, y cambió una mirada de reojo con Sayaka. Esperaba ver en sus ojos ese temor implorante que diría «ya no es tu guerra, Koji, déjalo estar»; una excusa para mantenerse firme en su negativa inicial, ahora que el viejo sentido de la justicia volvía a arder en su pecho para exigirle que alzara sus armas ante aquella amenaza.

En lugar de eso, lo que encontró fue una mirada tan preocupada y determinada como la suya. Maldita sea.



3.

Un estruendo, dolor, un estallido de luz y, por unos interminables instantes, oscuridad. Luego, la consciencia y la visión, acompañadas de un fuerte dolor bajo el casco de piloto, volvieron a Koji Kabuto. La gravedad tiraba de él hacia abajo, pero el cinturón de seguridad le mantenía sujeto en paralelo al rocoso suelo. En su boca notaba el sabor de la sangre, pero no le preocupaba: sentía más ganas de maldecir en alto que de marearse, y eso siempre era buena señal.

En la radio de la cabina del Pilder, una voz femenina repetía su nombre con creciente alarma.

—¡Mazinger Z, aquí White Base! ¡Responda, por favor!

Con un gruñido, Koji estiró la mano hacia el comunicador y lo acercó a su boca.

—Al habla Koji Kabu... Nnnnnggghhh —un repentino latigazo de dolor cortó sus palabras.

—¿Kabuto? ¡Comandante Noa, tenemos con-



tacto con el piloto del Mazinger!

Mientras Koji gruñía e intentaba sobreponerse al caleidoscopio de luces que nublaban su vista, ruidos de movimiento al otro lado de la línea anunciaron la llegada del comandante en jefe y coordinador de aquella unidad.

—Kabuto, al habla Noa. ¿Cómo se encuentra?

—Vivo, o eso creo —maldijo entre dientes—. Estoy comprobando los daños que pueda haber sufrido el Mazinger. De momento, creo que voy a necesitar un nuevo Jet Scrander.

—Hablaremos de eso cuando se reúna de nuevo con la fuerza principal. ¿Puede activar la baliza de posicionamiento?

—Deje que nos pongamos en pie y lo hago.

Accionando los mandos del Mazinger, Koji dirigió al portentoso gigante de aleación Z a que se incorporara, flexionando primero los brazos para alzar su torso de la posición horizontal, y posicionando las piernas luego para que levantaran la masa del monstruo mecánico hasta erguirlo del todo. Ya fuera por la herida de la cabeza, cuya sangre empezaba a empaparle el rostro, o por pura empatía con su fiel máquina, Koji notó cada instante del esfuerzo, hasta el punto de tener que tomarse unos instantes para recuperar el aliento cuando completó la tarea.

—White Base, al habla Kabuto. Ya estoy otra vez en pie. Activando baliza.

Mientras accionaba el localizador, miró en torno suyo. El paraje, rocoso y estéril, no invitaba a la tranquilidad. Sobre su cabeza, nubes oscuras amenazaban tormenta, y la extraña cualidad de la luz ves- ▸

pertina bajo esa capota creaba entre los cañones y las colinas sombras que parecían enemigos al acecho.

—Triangulando posición —escuchó al otro lado a la voz femenina de antes.

—Muy bien Kabuto —dijo Noa—, está a unos doce klicks del grupo principal. Vamos a enviar a varias unidades a recogerle. ¿Puede desplazarse?

—Creo que sí. El Mazinger ha aguantado cosas peores.

—Bien. Mayor Katsuragi, dele las coordenadas.

Entonces, por la derecha, Koji vio pasar una sombra que oscurecía el cielo. Unos instantes después, tres estruendosos impactos de metal pesado sobre suelo de roca sacudieron el paraje.

Koji ni siquiera oyó el caos que se desató de inmediato al otro lado de la radio, ni fue consciente de la voz de Bright Noa exigiéndole, casi con desesperación, que informase de qué había causado ese estrépito; aunque lo hubiera oído, las palabras no le hubieran salido.

Delante de él tenía a tres *mecha* enemigos, y no parecían la carne de cañón que habían estado abatiendo en sus primeras escaramuzas. El más adelantado de ellos tenía una cabeza que recordaba a la de aquel Doublas M2 al que había convertido en chatarra hacía media vida, pero su cuerpo era anguloso y robusto como el de un Gundam, y sobre su hombro izquierdo lucía un alargado lanzacohetes con el que, sospechaba, había hecho trizas su Scrander. Los que estaban justo detrás de él parecían el resultado de juntar a la entidad de doble cuerpo conocida como Israfel con un par de Zakus, y de añadir a la mezcla la clase de criaturas tentaculares que uno podía encontrar en los relatos escritos por aquel chalado racista de Nueva Inglaterra. Las tres máquinas parecían esperar a que actuara primero.

—White Base, tengo problemas —su voz le sonó más tranquila de lo que de verdad se sentía; una vez más, estar en la lucha por salvar el pellejo le quitaba tiempo para dejarse llevar por el terror—. Tres unidades enemigas. Poder de ataque... desconocido, pero sospecho que grado B plus o A. Necesito refuerzos.

Apenas fue consciente de la respuesta, que vino por boca de la mayor Misato Katsuragi, diciéndole que estuviera tranquilo, que la ayuda ya estaba en



camino. Dudaba de que llegasen a tiempo: en condiciones normales el Mazinger Z podría aguantar de sobra, pero después de los daños sufridos por la caída...

Al diablo. Si había llegado a esa situación, tendría que salir de ella o morir. Y morir nunca había estado entre sus opciones.

Amagando un movimiento a la izquierda, esperó a que el Pseudoublas del lanzamisiles reaccionara y, cuando lo hizo, esquivó de un quiebro su cohete. Mientras la explosión levantaba polvo y piedras a su espalda, levantó el brazo derecho del Mazinger y, accionando el botón adecuado, bramó su ataque:

—¡PUÑOS FUERA!

El impacto del puño volador no bastaba para dejar fuera de combate a aquella máquina, pero sí para dejarla unos momentos sin capacidad de reacción; sobre todo si aquélla era de las que contaba con un piloto susceptible al aturdimiento. Eso le daba unos instantes preciosos para lidiar con los Israzakus (¿o debería llamarles Zakufels?), que ya alzaban sus brazos para apuntarle con unos cañones adheridos a sus muñecas.

—¡FUEGO DE PECHO! —alzando el brazo que quedaba entero y sacando pecho, la placa roja en el torso de la máquina emitió el potente y amplio rayo calorífico, que causó obvios estragos en los dos Zakufels. Sus cañones se derritieron, y hasta la superficie de su blindaje exterior pareció debilitarse.

4.

Pero el Pseudoublas volvía a estar operativo. Apenas el puño derecho del Mazinger regresó a su posición original, Koji tuvo que esquivar disparos láser que la máquina emitía desde unos cañones en las palmas de sus manos. Buscó cobertura tras una de las formaciones rocosas, pero entonces los dos Zakufels le flanquearon; una lluvia de chispas saltó del blindaje del Mazinger cuando las todavía afiladas garras de los monstruos mecánicos lo acuchillaron, dejando profundos surcos en los costados de la máquina. Los indicadores de emergencia iluminaron la cabina del Pilder como un árbol navideño con su informe de daños serios en la estructura.

Koji apretó los dientes y, accionando las palancas adecuadas, hizo que el Mazinger presara con sus manos en un súbito arranque de acción a uno de sus atacantes. Mientras se debatía, accionó otro botón, y de la rejilla situada bajo los ojos del Mazinger salió un chorro de aire comprimido ardiente que disolvió lo que hacía las veces de cabeza de la máquina.

—¡VIENTO FUNDIDOR, BASTARDO! —ni la sacudida de un nuevo ataque del Israzaku restante, ni los pasos del Pseudoublas retumbando cada vez más cerca mitigaron su alegría por haberse librado de aquel oponente. Contra dos, tal vez el Mazinger aguantase lo suficiente para lograr un milagro...

... Aunque, a juzgar por la explosión que acababa de destrozar su parapeto y le había ensordecido por unos instantes, iba a costarle sangre y sudor; el Pseudoublas volvía a usar sus misiles, y algo le decía que iba a ponerse mucho más entusiasta con su uso.

Cuando el equipo de rescate, liderado por la imponente figura del EVA-01, alcanzó por fin la localización de la baliza, todo había terminado. De entre la devastada zona rocosa, saliendo de las nubes de polvo levantadas por el combate como una aparición fantasmal, salía caminando el Mazinger Z.

—¿*Senpai*? —Shinji ni se molestó en seguir el protocolo de comunicaciones; tampoco es que hiciera falta, dada la situación.

—Todo bien, Shinji —la voz de Koji sonaba agotada, pero aliviada a la vez—. Volvamos a la base.

—¿Y las unidades enemigas?

—Voy a mandar las coordenadas a White Base, y que ellos manden a alguien a por los restos.

—No sé si va a hacer falta, *senpai*. No te vas a creer lo que ha pasado en la ofensiva. Asuka y Sayaka... ellas... han capturado una base de abastecimiento enemiga antes de que la hicieran explotar.

La noticia hizo que el Mazinger detuviera un instante su paso.

—¿En serio?

—Sí. El comandante Noa ha mandado a las unidades de inteligencia; están tratando de desencriptar la información en sus computadoras, pero parece que les va a llevar tiempo...

—Ya es más de lo que teníamos antes de venir aquí. Pero primero vamos a la base. Tengo que hacer que le echen un vistazo a Mazinger... y a la brecha que tengo en la cabeza.

Un estallido de luz iluminó el cielo un instante, y el trueno retumbó sobre el paraje rocoso. Un manto de lluvia fina comenzó a caer, acompañando la comitiva que, con pasos pesados, regresaba al campamento base. Seguían vivos, por ahora, y eso ya suponía una gran victoria.





LAS PORTÁTILES ESCONDIDAS
TRAS LOS DESTELLOS DEL
SOL NACIENTE

ONLY FOR JAPAN

por Pedro J. Martínez



Cuando era pequeño, quería una Game Boy por encima de cualquier otra cosa. Un día mis tíos me la regalaron, creo recordar que por Reyes. La tuve en mis manos durante unos segundos, pero venía sin juegos, y mis padres la devolvieron ese mismo día por causas que ni ellos ni yo mismo logramos esclarecer. Me quedé sin ella. Se fue de mi vida tan deprisa que, para mí, fue como si nunca hubiera salido de Japón. Como si unos malvados señores japoneses, serios, trajeados y celosos de su maravilloso invento me hubieran robado la inmensa felicidad que emanaba de los verdosos tonos de su pantalla. Lo que no sale de Japón es como si nunca hubiera existido.

Mattel presentó su 'Auto Race', el considerado como primer videojuego portátil, en 1976. Tres años después, MB mostró la MicroVision, la primera videoconsola de mano de cartuchos intercambiables. Era el pequeño Tío Sam el que jugaba entre pitidos mientras un autobús amarillo le llevaba al colegio. Por aquél entonces, en Japón andaban más preocupados por la incipiente crisis derivada de la subida del precio del petróleo que de cualquier otra cosa. Aún faltaba una década para que la irrupción de Nintendo rompiera la baraja pero, aunque el camino lo abrieran los logros de los americanos, al que de verdad le gustaba sacar los videojuegos fuera de casa era al jugador japonés. Tanto que el mercado nipón —y, por extensión, el del resto de Asia Oriental— se guardó para sí unas cuantas de esas pequeñas mascotas de piel de plástico, tripas de cobre y silicio y desorbitado consumo de baterías.

Gakken Handheld Games

Son muchas. Son de muchas formas y colores. Son divertidas a rabiar. Son las maquinitas del demonio que tu madre te escondía cuando tus notas bajaban. Es muy difícil determinar la cantidad exacta de videojuegos portátiles que desarrolló y/o distribuyó la compañía nipona Gakken, pero sí que sabemos que supera holgadamente el medio centenar. Casi nada si las comparamos con las más de ciento cincuenta de Casio o las casi doscientas de Tiger, las reinas de Oriente y Occidente respectivamente. Esto ya eran videojuegos, con todas sus letras, a diferencia del Electronic Tic-Tac-Toe de Wako, un híbrido mecánico-luminoso que no dejaba de ser un juguete con luz por más que se cuele constantemente al relatar la historia primigenia de los videojuegos. Sí, aquí teníamos pantallas LCD, como las que paralelamente Nintendo incorporó en sus Game & Watch, las que usaban todas las calculadoras y relojes electrónicos. Teníamos un avatar que reaccionaba a nuestras pulsaciones. Lo teníamos todo, no necesitábamos nada más.

Los *handheld games* constituyen en sí mismos un universo soterrado todavía bastante inexplorado, donde los museos virtuales se afanan en perseguir pistas y descubrir insólitos tesoros amablemente cedidos por la comunidad, aunque sean en forma de foto. Y las hay a patadas. Después de la infinidad del universo, tras la radiación de fondo de microondas, aún quedan maquinitas por desenterrar. De entre las más de cien compañías que se ha documentado que desarrollaron video-



Fuente: http://handheldempire.com

juegos portátiles autónomos, Gakken se encuentra entre las más recordadas, junto a jugueteras con mucha más solera que incluso disponían de máquinas de cartuchos intercambiables en sus catálogos, como la Game Pocket Computer de Epoch o la Digi Casse de Bandai. Y puede que fuera por sus interesantes diseños, por su bajo precio o por la inteligente reutilización de sus propios sistemas, pero había algunas por mi casa, con el sello de oscuros licenciatarios, a las que tomé un cariño atroz.

Entre las más destacadas encontramos 'Indy Champion', con forma de bólido, que llegó a Europa por medio de la compañía GCL, o 'Trojan Horse', que llegó a Francia gracias a Lansay, como también lo hicieron otras como 'Circus'. La más llamativa podría ser aquella 'K.O. Boxing' en la que, además de pulsando botones, podíamos dar las órdenes a través de un micrófono, y que llegó a Occidente bajo el nombre de 'Voice Command Boxing'. Pero no todas salieron de Japón, claro. Nos perdimos 'Baseball 9', que contaba con voces digitalizadas; 'Dig Dug', basada en el popular *arcade* y con pantalla VFD, o 'Igo Trainer', que presentaba una cuadrícula de 19x19 en LCD para practicar el milenario juego de go, entre otras. Llevad cuidado con ellas. Puede que parezcan anticuadas, pero entre su circuitería aún quedan restos de ese elixir peligrosamente adictivo que impedía separarse de ellas. Y se empieza con una, pero se termina rastreando los suburbios de eBay, coleccionándolas como *pokémons*.

Design Master Denshi Mangajuku

Demos un pequeño salto. Estamos en 1995, en el contexto de eterna persecución de la Game Boy, emperadora impertérrita. Algunas, como la Supervision (Watara) o la Gamate (Bit Corporation), habían intentado pellizcar el pastel imitando lo que hacía Nintendo: pantalla monocromática, moderado consumo de pilas y precio competitivo. Suficiente para colocarse al lado de la gran N y vencer a las potentes Game Gear y Atari Lynx, debieron de pensar. Ambas consolas encontraron vías de distribución que las llevaron a territorios occidentales e, incluso, en el caso de Watara, permitiendo que los *publishers* transformaran su consola, dando lugar a variopintas mutaciones en Reino Unido, Alemania o Argentina. Pero ahí terminaron sus logros. El catálogo nunca les acompañó: apenas un puñado de juegos para cada una, y generalmente de muy escaso interés. Ambas desaparecieron tan rápido del mercado como de nuestra memoria.

La Design Master, o Denshi Mangajuku, de Bandai no es que corriera mejor suerte. De hecho, posiblemente sea una de ▸



las plataformas más olvidadas de todos los tiempos. Y puede que incluso tengamos que fruncir el ceño al identificarla como *consola de videojuegos*, por más que lo sea en realidad. En resumen, se trataba de un pequeño dispositivo portátil cuya principal característica era la ausencia de cualquier tipo de botón o cruceta. En su lugar, un pequeño lápiz de plástico que debíamos enarbolar como única forma de interactuar con la máquina. Nueve años antes que Nintendo DS, pero siete después de que la Ohio Art Company sacara su Etch A Sketch Animator 2000, un *telesketch* digital con *touchpad* y cartuchos intercambiables en el que podías jugar a, por ejemplo, un simulador de vuelo. Pero la presencia del *stylus* en la consola de Bandai resultaba más radical. ¿Sin botones? ¿Estaban locos?

Casi. Pero no del todo. Había que entender, en primer lugar, que la Design Master no estaba pensada para juegos *al uso*. Algunos de los títulos disponibles —no más de una decena— venían con la vitola de alguna popular serie de animación. 'Slam Dunk', 'Sailor Moon' o 'Dragon Ball' convivían junto a 'Rockman X3' o 'Super Street Fighter II X: Grand Master Challenge', con Capcom como una de las pocas que apoyó la iniciativa de Bandai. Sus juegos tenían dos cartuchos asociados: uno de *diseño*, en el que podíamos dibujar personajes y objetos, e incluso crear animaciones; y otro de *juego*, que contenía la aventura propiamente dicha, en algunos casos sencillos RPG que podíamos manejar con *inputs* táctiles. El quid no era otro que el siguiente: podíamos conectar ambos cartuchos y usar nuestros diseños en el juego. Uno sobre otro, como Knuckles soportando el peso del mundo cual Atlas en aquel invento del *lock-on* para Mega Drive, el cual, no lo olvidemos, hizo su aparición un año antes que esta Design Master.

PasoGo

Koei es todo un nombre para los que nos gustan los videojuegos. Se trata de una compañía importante, famosa por sus sesudos juegos de estrategia con base en la historia asiática —'Nobunaga's Ambition', 'Romance of the Three Kingdoms', 'Genghis Khan', ...— y, tiempo después, por sus arquetípicos *musous* de la serie 'Dynasty Warriors'. Pero, situados en 1996, la compañía del matrimonio Erikawa hizo uno de los movimientos más arriesgados y suicidas que se recuerdan: una videoconsola portátil dedicada única y exclusivamente a practicar el juego de tablero go.

Si antes habíamos comentado que Gakken llegó a vender en Japón una maquinita con el objetivo de practicar go, lo de Koei sería como llevar esa idea al extremo. Empezando por el precio: casi cuarenta mil yenes, cuadruplicando el de una Game Boy Pocket. Y no era lo único grande. La pantalla medía 5,6" en su diagonal, consumía seis pilas de voltio y medio al unísono y el tamaño estaba más cerca del *tabletomando* de Wii



Fuente: Twitami en https://forum.digitpress.com

U que de una GBA. Por dentro, menos grandeza: mucho espacio sobrante en una placa que albergaba un solo chip dedicado a procesar datos, algo de RAM y un montón de componentes consagrados a mover la pantalla LCD. Se estima que llegó a tener, al menos, diez cartuchos disponibles, absolutamente todos relacionados con el go. Y caros también, muy caros.

Obviamente el invento fracasó. Quedó como una nota al pie en la trayectoria de Koei, o ni eso. Ni una mención en su artículo de la Wikipedia, y ni mucho menos uno dedicado al chisme. Todo estaba fuera de mercado: el *target*, el precio y el diseño. Por no decir que el go computacional por entonces estaba muy poco desarrollado e implicaba multitud de problemáticas, dada la gran cantidad de movimientos posibles que se podían realizar en cada turno. Podría resultar incomprensible que Koei, acostumbrada a producir *software* para terceros, no pensara que sería más rentable y práctico realizar esos juegos para la consola dominante, pero observando la pantalla obtenemos la respuesta: para jugar al go se necesita una perspectiva completa del tablero, y la resolución de la Game Boy se antojaba escasa a todos los niveles. Pretender entonces desarrollar un *hardware* que vadeara esas limitaciones era algo que no habría pasado ni tan siquiera el primer filtro en un análisis de mercado de cualquier compañía convencional. Pero Koei nunca fue una compañía convencional, sino una de las empresas más románticas del sector. Y ahí siguen, como si nada hubiera pasado.



Neo Geo Pocket

El perfecto ejemplo de una buena idea que llegó demasiado tarde. SNK ya tenía su familia de consolas —más por aclamación popular que por iniciativa propia— y tenía las mejores recreativas, pero no tenía el poder de hacer que disfrutáramos de sus juegos allá donde quisiéramos ir. En realidad, Neo Geo Pocket era su primera apuesta seria. El resto de consolas de la familia Neo Geo, las dos para sobremesa —Neo Geo AES y Neo Geo CD—, parecían tímidas intentonas, un probar suerte. Pero la Pocket no. Ésta venía para hacer pupa.

Pero claro, una videoconsola monocromática que sale justo una semana después que Game Boy Color nace con la marca de la muerte en la frente. Había que hacer algo. Estuvo vigente desde octubre de 1998 hasta marzo de 1999, menos de medio año, y recibió diez juegos, casi todos desarrollados por la propia SNK. Habían llegado tardísimo. Dieciséis bits machacados y tamizados por un procesador Toshiba TLCS900H para acabar jugando en escala de grises. Un despropósito. SNK se movió rápido y lanzó la Neo Geo Pocket Color que todos conocemos, la que llegó a nuestras casas, la que nunca nos compramos. Pero nos interesa la primera, de la que su hermana más joven y más popular heredó la mayoría de prestaciones. Llama la aten- ▸

ción, en cuanto a diseño, esa cruceta en forma de *stick*: no es una palanca *arcade* analógica, aunque la intención era evocarla, sino un simulacro de cruceta digital que funcionaba mejor de lo que aparentaba.

Los diez juegos disponibles aumentaron considerablemente con el hecho de que prácticamente toda la librería de Neo Geo Pocket Color era compatible con la de blanco y negro. Y de aquellos diez valientes, todos excepto cuatro fueron reeditados en color. Pero el color de la Pocket Color tampoco era la panacea: tenía un problema con los *sprites*, para los que tan sólo se podían usar tres colores. Ya nos podíamos olvidar de ver algo como 'Shantae'. El resultado global, incluyendo ambas versiones de la portátil, no fue bueno, lo que contribuyó entre otras muchas cuestiones a la defunción de SNK en 2001. Pero Azure llevó al entierro unos cuantos pachinkos en lugar de crisantemos, y claro, el muerto revivió, aunque en forma de zombi. Las cosas tienen su tiempo y su destino, y el pecado de Neo Geo Pocket fue nacer cuando no tocaba. Que no llegara a Occidente no fue especialmente doloroso, porque su análoga en color era prácticamente idéntica, con retrocompatibilidad y sin bloqueo regional. Dolió más, desde luego, que contribuyese al decaimiento de una de las compañías más importantes y queridas de la historia.



WonderSwan

Se acabaron las bromas. La WonderSwan no es una de esas consolas estrafalarias, ideadas entre sake y pastillas para no soñar. La firma de Gunpei Yokoi decora sus diseños, ya sin el sello de Nintendo, la cual abandonó tras el desgarrón de Virtual Boy para fundar su propia empresa. Y fue Bandai quien llamó a su puerta. Esta vez iban a luchar de verdad.

Se puso a la venta en 1999. Gunpei había perdido la vida dos años atrás y no pudo ver el nacimiento de su último retoño. Los médicos, no obstante, dieron su veredicto: el niño estaba sano, y había salido guapo, había salido a su padre. La WonderSwan tenía el mismo problema que la Neo Geo Pocket: era una consola monocromática, un trasto gris en un mundo colorista y soleado. Pero lo fueron solventando con distintas revisiones del *hardware*. Primero con WonderSwan Color, y después con SwanCrystal, con pantalla TFT LCD en lugar de STN. ¿Y por qué WonderSwan iba a ser más relevante que, por ejemplo, Neo Geo Pocket? Sencillo: la WonderSwan tenía dentro el gen de Nintendo, y le iba a plantar cara con sus mismas armas. La consola de Bandai proporcionaba decenas de horas de diversión con tan sólo una pila, y contaba con un procesador de dieciséis bits, ligereza de peso y una arquitectura que permitía programar para ella de manera sencilla, buscando así el apoyo de *third parties*. Lo encontraron: Square, por ejemplo, se erigió como abanderada de su marca llenando la consola con *remakes*

de 'Final Fantasy', e incluso títulos originales relacionados la franquicia. Pero, a la hora de destacar juegos, nos quedamos con otros dos: el primero, 'GunPey', llamado así en homenaje al padre de la criatura, bebe de 'Tetris' y sus derivados para inventar un nuevo *matahoras*, más cerebral, más despierto; y el segundo, 'Judgement Silversword', un *shmup* divertidísimo con una curiosa *feature* en forma de escudo y originales patrones de ataque concentrados en pequeñas y rápidas fases de oleadas.

La WonderSwan tenía su catálogo y encontró su nicho, vaya que sí, y quizá por eso se quedó con uno de los pedazos del pastel más grandes que ninguna otra compañía logró quitarle a Nintendo: todo un 8% del mercado japonés de portátiles. No parece gran cosa, pero ni Sega, ni SNK, ni Atari igualaron esa cifra. Entonces, ¿por qué no salió de Japón? No hay una respuesta clara y contundente. Quizá, cuando llegó el momento de plantearse el salto, entendieron que el catálogo disponible era demasiado japonés, demasiados juegos basados en *animes*, aventuras conversaciones o minijuegos; y el abrumador fracaso en el extranjero de otras predecesoras aconsejó, posiblemente con buen tino, que era mejor aprovechar su relativamente buena posición local que buscar una expansión temeraria.

Y es una pena, porque la WonderSwan era una belleza, y tenía características únicas: la disposición de sus botones, con una



cruceta extra en la parte superior izquierda, permitía jugar con dos relaciones de aspecto diferentes, en horizontal y en vertical. Contaba, además, con curiosos periféricos como el WonderBorg, un robot programable con forma de escarabajo, ideado con fines formativos, o incluso su propio kit de desarrollo, conocido como WonderWitch, y del que salieron joyas como el mencionado 'Judgement Silversword'. Pero no eran perfectas, claro. Sus pantallas no eran nítidas, tenían peor contraste que la Game Boy y adolecían de un *ghosting* notable en sus primeras versiones, a lo que había que sumar un problema de diseño en el depósito de la pila. Minucias, no obstante. La WonderSwan es sin lugar a dudas la videoconsola portátil más importante que Japón nunca dejó salir.

GP2X

Toca, de nuevo, un buen salto hacia delante. De lleno en el ►

siglo XXI. Las cunetas atestadas de consolas portátiles fracasadas, desde todas las partes del mundo. Cybiko desde Rusia, la Nokia N-Gage desde Finlandia, la Tapwave Zodiac desde Estados Unidos, la Gizmondo desde Suecia. Los invasores eran rechazados una y otra vez, generando toneladas de basura espacial en forma de videojuegos nunca jugados. Ahí estaban también las infames GameKing, videoconsolas hongkonesas que trataban de imitar las curvas de la GBA o los abdominales de la PSP y así confundir al ingenuo comprador. Una consola es una consola, ¿no, niño? Pues no des más la brasa.

La GP32, la primera videoconsola de código abierto, también fue enterrada en las acequias del olvido. Desarrollada por Game Park en Corea del Sur, y con ranura para memorias SmartMedia, logró cierto esplendor gracias a la puerta que abría para los desarrolladores *amateurs*, lo que la llevó a unas cuantas tiendas europeas. Una división dentro de la compañía coreana provocó que la línea de producto GP se escindiera en dos vertientes: por un lado la XGP, auténtico *vaporware*, muchas veces prometida y nunca vista; y por otro lado la GP2X, la que nos ocupa.



Fuente: "Akihabara: Retro Games" en navitimejapan.com

Código abierto, base en Linux, pleno 2005 y una *scene* incipiente, hambrienta de dispositivos portátiles donde emular lo que nos fuera dando la real gana. GP2X era la consola de los *homebrew* y de los que buscaban un centro multimedia para matar el rato. Tarjetas SD circulando en los colegios de Seúl como antaño los cartuchos piratas de Famicom. Pocos juegos comerciales, la portátil no iba de eso, sino de jugar a lo ya existente, de introducir *romsets* completos y perderse en una isla desierta con una caja de zapatos llena de pilas. Además de algunas revisiones, como la F200 que incluía *touchscreen* y lápiz táctil, hubo dos sucesoras: la GP2X Wiz y la GP2X Caanoo, en 2009 y 2010 respectivamente. Nuevo diseño, puesta al día tecnológica e idéntica filosofía libre y abierta. En un mundo globalizado, hablar de lanzamientos encerrados en un país empezó a perder todo el sentido, pero la GP2X podría considerarse la última de la que, en este caso, nos privara el continente asiático. Este juego es un gran ejemplo: 'Wind and Water: Puzzle Battles', desarrollado en Costa Rica y para GP2X, un año después para Dreamcast. Las distancias se retuercen entre rutas aéreas que oscurecen el cielo, mientras Alibaba Group se



«LO QUE NO SALE DE JAPÓN ES COMO SI NUNCA HUBIERA EXISTIDO»

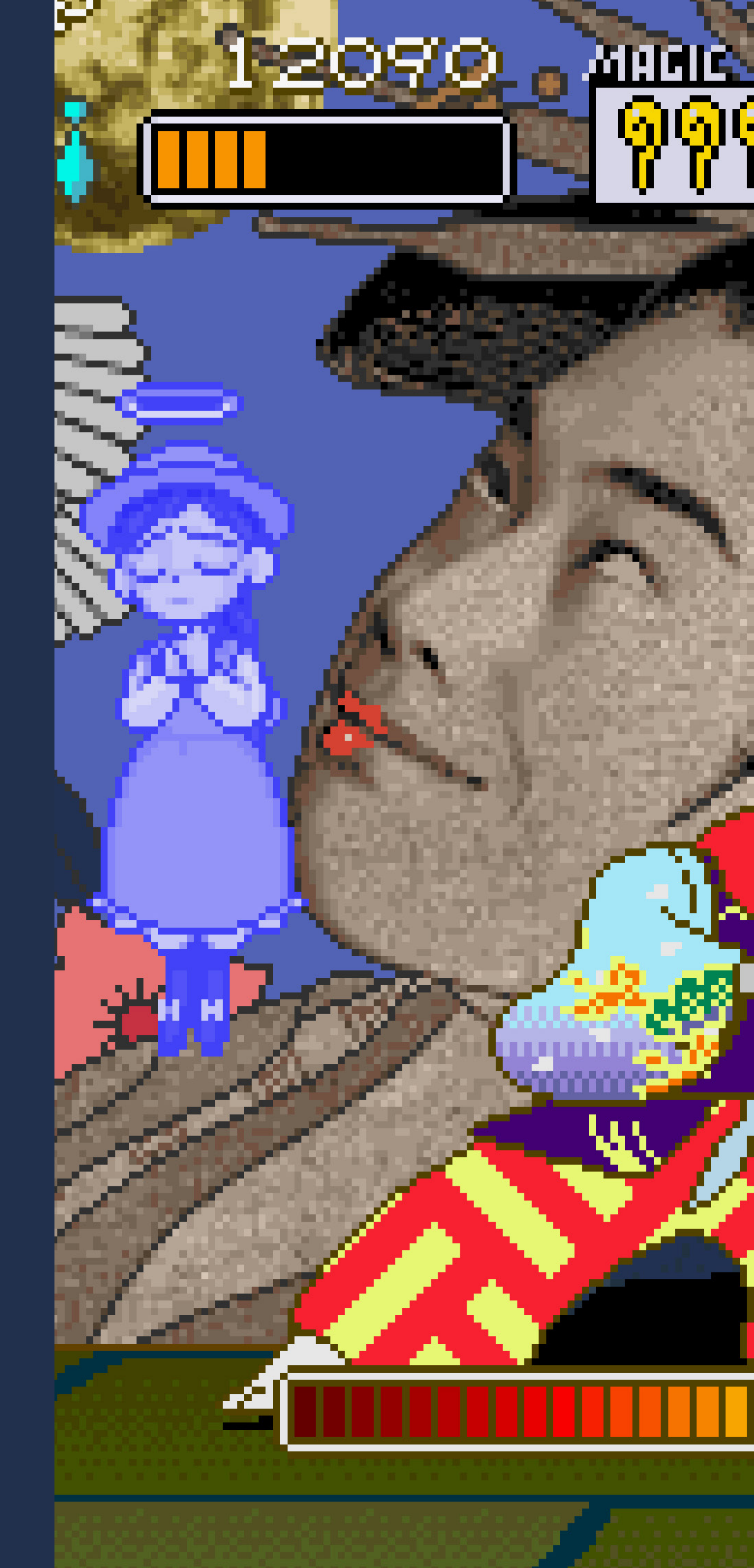
hace de oro malcriándonos. Que no nos falte de nada.

Nunca me dio envidia el Famicom Disk System. Me daban igual el SateliteView y la Nintendo 64DD. También las consolas de la serie SG-1000 de Sega. Que los japoneses tuvieran sus propias líneas de computadoras, con NEC, Fujitsu y Sharp a la cabeza, me traía sin cuidado. Yo sólo quería que me devolvieran mi Game Boy. No otra, sino la que tuve unos segundos entre los dedos, a la que dejé mis huellas. La Game Boy mía y nunca mía. Este texto pretende ser, si me lo permiten, una pequeña venganza. Hoy les robo un pedacito de aquello que es tan suyo que jamás enseñaron fuera de casa, que nunca dejaron salir. Ahora ya las conocéis, ya son vuestras: están en vuestra memoria ahora mismo. No las dejéis salir, porque si las olvidáis, esos malvados señores japoneses serios, trajeados y celosos de sus maravillosos inventos volverán a salirse con la suya.

Pu·Li·Ru·La / Taito / 1991 / Arcade, FM Towns Marty, Saturn, PS, PS2

Holy crap

Dicen que en los sueños se nos muestran los temores más íntimos, todas esas ideas amontonadas en el subconsciente, en ocasiones retenidas por el juicio y la razón. Si nuestro cerebro estuviese completamente enfermo, claro, sería otra cosa. Sería entonces cuando nos tocaría luchar contra un kabuki mientras nos contempla el rostro de una geisha del mismo tamaño que el monte Fuji. Poco antes, nos habría bañado en baba la lengua de una monja y habríamos visto salir un elefante rosado del portón de un castillo situado entre las piernas gigantes de una señora en pantis rojos. Menos mal que nosotros estamos bien de la cabeza… Pero entonces, ¿por qué nos gusta tanto este juego?




MAGIC

SHINJI MIKAMI

PUÑOS DE FURIA

La vida ya había establecido su plan de negocio para Shinji Mikami, ahogando sus aspiraciones bajo las convenciones de la sociedad japonesa, preocupada por la apariencia y el estatus. Él no se podría conformar con que su vida estuviera atada a una mesa, rodeado de gráficas, análisis e indicadores bursátiles. Rompería ese techo, aunque fuera solo. Siempre a puñetazo limpio.

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN ◂

por Fernando Porta



EL AUTOR

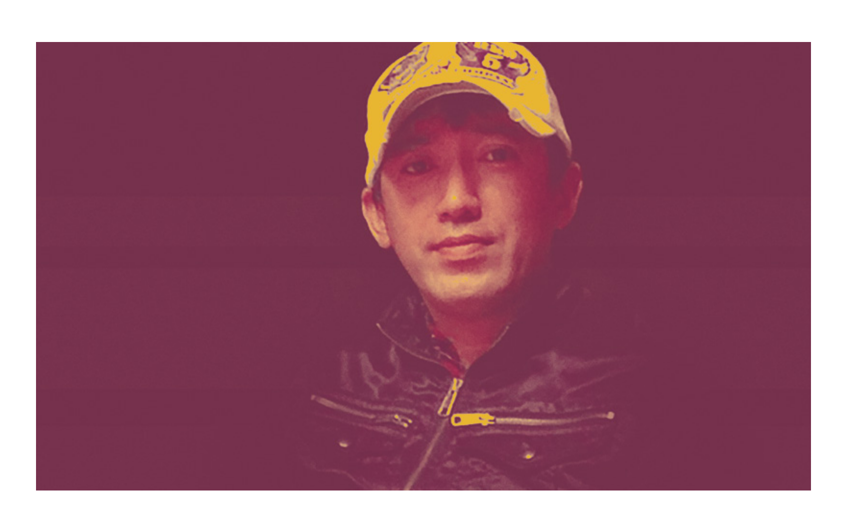
La campana de su padre resonaba entre las paredes de la casa familiar mientras Shinji Mikami agachaba la cabeza, dispuesto a cumplir con las reglas familiares. Romperlas acarreaba vergüenza, golpes, gritos. Sangre. Su propio espacio podía ser violado en cualquier momento por su progenitor, el cual irrumpiría en la habitación dispuesto a aleccionar a aquel niño travieso a base de bofetadas. Fuera de aquella casa, el miedo desaparecía, mientras Shinji vagaba por la playa de su Iwakuni natal. En aquella infancia, los videojuegos nunca hicieron acto de presencia, asumidos como pérdidas de tiempo indeseables capaces de llevar al joven Mikami por el mal camino.

Pero a medida que crecía, las noches de miedo se transformaron en tardes trufadas de *gore* y vísceras: George A. Romero se convirtió en un compañero fiel y su adolescencia quedó marcada por muertos vivientes. En aquella sala a oscuras del cine local, el escalofrío provocado por los seres que se proyectaban en la pantalla no era lo único que fascinaba a su joven mente. Acostumbrado a las reglas, Mikami se preguntaba qué haría en la situación de los desdichados que cruzaban la pantalla, rompiendo el guión que con tanto esmero iba conectando la caída en desgracia de sus protagonistas. ¿Qué decidiría, entre la vida y la muerte, aquel adolescente imberbe que estaba condenado a trabajar en un aburrido despacho?

Las tardes de cine dieron paso a largas clases de universidad en Kioto, dedicadas a los negocios. Progresivamente, el pueblo se le iba quedando pequeño, pero incluso a cuatrocientos kilómetros de casa, no podía escapar del yugo paterno. Recién graduado, todo estaba cuidadosamente preparado para que entrara en un banco y formara parte del milagro económico japonés con el beneplácito familiar. Como muchos desarrolladores de su quinta, un amigo tuvo que cruzarse en su camino para informarle de que Capcom iba a celebrar un pequeño evento destinado a reclutar jóvenes graduados. Mikami ya había asistido a varias presentaciones de este tipo, pero la compañía de Osaka fue el empujón que necesitaba para revolverse contra las cadenas que le ataban a una aséptica mesa. Esta vez no hubo bofetadas: la mirada de desprecio de su padre cerraría bajo llave esa etapa de su vida.

Pronto se dio cuenta de que éste no era el trabajo que pensaba desde fuera. Sin nociones de código y ninguna especialización en otras áreas, empezó a formarse como *planner*, lo que en la práctica significaba la imposición de unas líneas muy básicas que tenía que seguir el proyecto.

Las horas pasaban, las jornadas laborales se estiraban hasta altas horas de la madrugada, y los plazos apretaban. Mikami se empezaba a preguntar cómo iba a aguantar este ritmo hasta los treinta: no veía el momento de renunciar a su posición y volver a sus antiguas responsabilidades, atiborrándose de cine. Sea por la disciplina heredada





Salary Man

El individualismo no estaba bien visto en la sociedad japonesa, pero Mikami ya no era el chico obediente al que castigaban cada vez que hacía una trastada. Cuando Capcom le prohibió firmar 'Aladdin' con su nombre real, decidió burlarse de ellos en los créditos llamándose a sí mismo Empleado —*Salary Man*—. A otro le hubiera tocado recibir al siguiente día la carta de despido en su mesa. Sin embargo, había demasiado talento en aquel niño travieso y sólo le tocó pasar una pequeña reprimenda encerrado en un despacho. Pronto escapó de ello; había que seguir con el trabajo.

o la determinación de no dar marcha atrás ante la elección que había tomado, pasaron los tres meses que le habían dado de plazo: ya tenía en la calle su primer juego, 'Capcom Quiz: Hatena? no Daibōken', un trivial para Game Boy que nunca salió de Japón. «Pasa página y sigue aprendiendo», le decían desde arriba. El novato todavía tenía que coger ritmo.

A principios de los noventa, Capcom vivía en parte de las licencias. Las estanterías tenían que estar forradas con el estreno de la temporada, acompañado preferiblemente por un videojuego que había que encasquetar al niño, adulto mediante. Un caldo de cultivo perfecto para el aprendiz, que se tenía que abrir camino entre más responsabilidades y plazos que en ese primer proyecto marginal. Con ello, Mikami pasa a encargarse de 'Who Framed Roger Rabbit' (Game Boy). Poco después, 'Goof Troop' le consolidaría en Capcom, marcándose otro tanto ante sus superiores, mientras se adivinaba en esa primitiva gestión de inventario el embrión de lo que sería su obra posterior. Para terminar su período de pruebas, se mantendría fiel a Super Nintendo y lanzaría 'Aladdin', reconociendo años más tarde que la versión de Dave Perry para Mega Drive era mejor. Pero esto seguía sin ser lo que esperaba: estaba en el mundo Disney versión Capcom y no había sitio para el adolescente aterrorizado en las butacas del cine.

Mientras Mikami se devanaba los sesos para salir adelante dentro de la compañía, 'Sweet Home' se estaba gestando a las órdenes de Tokuro Fujiwara, un hombre que se había formado entre *arcades* —suyos eran 'Ghosts 'n Goblins' o 'Bionic Commando'— para acabar en la división de consolas domésticas a finales de los ochenta. Sin la necesidad de ceñirse a la película homónima, Fujiwara decidió montar a su alrededor un pseudo-RPG donde cinco personajes tenían que sobrevivir a los peligros sobrenaturales que infestaban una mansión perdida en medio del bosque.

El juego pronto llegó a las manos de Mikami, encontrando entre esas cuatro paredes la tensión que ya le había condenado a la butaca del cine hace mucho tiempo. Aquí no había tiendas, ni subterfugios que ayudaran a luchar contra el terror: un paso en falso, un encontronazo con un monstruo, o un ítem olvidado en alguna de las ▸

habitaciones de la casa era suficiente para condenar a tus personajes al olvido. Por primera vez, el guión podía quebrarse, decidiendo sobre la vida y la muerte de los protagonistas.

Cuatro años después, en 1993, Fujiwara llamaba a su despacho a Mikami para hacerle una pregunta: «¿Odias tener miedo?». Mikami no tardó un instante en responderle con una contundente afirmación. Sólo aquel que pudiera entender los intricados mecanismos del miedo, podría empezar a gestar 'Resident Evil', la franquicia que le lanzaría al estrellato. El planteamiento se sustentaba en las bases que había asentado 'Sweet Home', deshaciéndose de las limitaciones técnicas que Fujiwara había tenido en Famicom para pasar a la futura PlayStation, la consola que marcaría la transición de las 2D a las 3D.

Enfrentarse a la nueva tecnología significaba adaptarse a algo que todavía estaba en pañales: sin herramientas que allanaran el camino, sólo quedaba experimentar. Los primeros prototipos proponían un *shooter* en primera persona totalmente en 3D, pero tocaron el techo de las capacidades técnicas de la consola demasiado pronto. Desesperados pero decididos a sacar adelante el proyecto, Fujiwara y Mikami empezaron a buscar soluciones hasta que la encontraron en la otra punta del mundo: Frédérick Raynal ya había superado los muros. 'Alone in the Dark' se usó como referencia en buena parte del desarrollo, integrando los fondos prerrenderizados y el sistema de cámaras fijas para destacar los elementos que querían en sus *setpieces*. El movimiento tipo tanque también fue herencia del sistema de Raynal, capaz de transmitir al jugador la torpeza congénita que embarga a cualquiera ante cualquier peligro.

'Resident Evil' salió en 1996 y, aunque los primeros días no fueron esperanzadores en cuanto a ventas, su propuesta fue difundiéndose de boca en boca. La mansión Spencer acuñó el término *survival horror* —para desgracia de Raynal— y marcó a una generación que nunca había visto algo así. En su interior, Mikami consiguió exorcizar parte de sus fantasmas infantiles: el gigantesco *hall* que nos daba la bienvenida era un lugar seguro, un refugio contra lo que aguardaba fuera. Pero una vez los STARS se internaban en la casa, la sensación se rompía tan rápido como se había creado, exactamente igual que cuando su padre entraba en la habitación a zurrarle sin previo aviso. Con el éxito, constató a su familia lo que él ya sabía: no se equivocó al escapar de los grilletes que le habían impuesto. Los avispados ejecutivos de Capcom encargaron la siguiente entrega de la serie un mes después de su lanzamiento, pero Mikami ya tenía sus ojos puestos en nuevos horizontes. Se apartó de su retoño, aunque ejerciera de productor de la serie, legitimado por su éxito y convencido de que 'Resident Evil' no se convertiría en una franquicia longeva. Todos asintieron a su paso.

Al igual que hizo Fujiwara con el sucesor de 'Sweet Home', Mikami se estableció como supervisor, curtiendo a los jóvenes talentos en los proyectos que iba dejando a sus espaldas. Mientras Hideki Kamiya tomaba el control de 'Resident Evil 2', él se dedicaba a buscar un 'Jurassic Park' en clave de *survival horror* al lado de Shu Takumi, a la postre creador de 'Phoenix Wright' y 'Ghost Trick'. Afectado por los problemas que hubo en el desarrollo de 'Resident Evil 2' y teniendo que parar el proyecto a mediados de 1997 para retomarlo poco después, 'Dino Crisis' fue el primer juego publicado por el Capcom Production Studio 4, un estudio semiautónomo donde se reunirían las figuras embarcadas



Resident Evil 1.5

Una vez Shinji Mikami se hubo apartado del proyecto, Hideki Kamiya tomó el relevo como director. Ya había trabajado como *planner* en la primera entrega y debería haber entendido la franquicia sin grandes sobresaltos. Kamiya era una apuesta sobre seguro que al final se desveló como un desastre: el nuevo juego avanzaba semana tras semana, pero lo que se mostraba había perdido el encanto que hizo grande al original. Era aburrido. Mikami y Kamiya discutían a menudo sobre ello y Capcom terminó cancelando el proyecto al 60% del desarrollo, rescatando varios *assets* que acabaron en el canónico 'Resident Evil 2'.



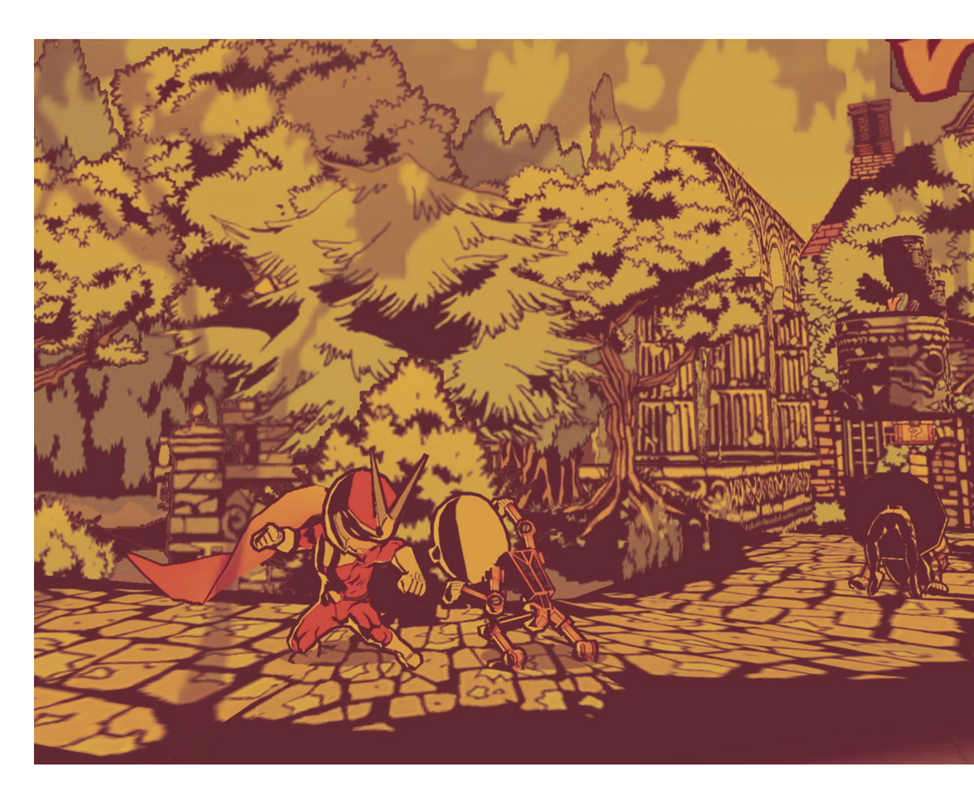
en la futura definición del *survival horror*. La nueva división surgió como reacción a los problemas de Mikami con Capcom: el japonés ya no quería someterse a estrictos criterios corporativos, sino que quería libertad total para hacer lo que él quisiera con su apoyo financiero. Antes que perder a su gran talento, los directivos decidieron darle la autonomía que deseaba. Mikami había ganado esta mano.

En aquel momento, PlayStation 2, GameCube y Xbox se estaban haciendo sitio en el mercado, mientras Sega certificaba su defunción en el negocio del *hardware* con Dreamcast. Mikami empezaba a estar harto de Sony; se sentía frustrado con la consola, con sus componentes y con la obligación de tener que estar desarrollando para ella cuando realmente sólo era un medio para conseguir más ventas. Gran parte de la comunidad desarrolladora compartía sus ideas, pero nada se podía hacer contra el gigante que había derrotado a Nintendo en su terreno, salvo limitar la vida y difusión comercial de sus obras. Pero ni la lógica ni las reglas eran para él. Empezó a contactar con otros fabricantes para justificar a Capcom un cambio que le alejaría del éxito comercial. Bajo aquella apariencia de *rockstar* japonesa pasada de rosca, con gafas de sol y pantalones de cuero, todavía recordaba las lecciones que le habían dado en la universidad y sabía cómo pensaban aquellos hombres trajeados, sentados en sus montañas de dinero. Había que ser más listo que ellos.

Con esas, acudió a las compañías con una sola pregunta para decantar la balanza: «¿cuál es vuestra filosofía?». Para Sony, los juegos eran entretenimiento, alimentados por el Emotion Engine. Nintendo los consideraba juguetes. Microsoft no tuvo respuesta a ello en una reunión bastante tensa donde Mikami decidió no perder más el tiempo. A los pocos días, tenía firmado un acuerdo de exclusividad con Nintendo —la única alternativa seria a Sony—. Un año después, en una apuesta casi suicida después de las bajas ventas de 'Resident Evil 0', se anunciaron los Capcom 5, cinco exclusivas de GameCube desarrolladas por Capcom Production Studio 4 entre las que estarían 'Viewtiful Joe', 'PN03', 'Resident Evil 4', 'Killer 7' y 'Dead Phoenix'.

Era una inversión a fondo perdido, títulos de nicho que seguramente hubieran funcionado bajo previsiones menos optimistas. 'PN03', el proyecto dirigido por Mikami, se acabó convirtiendo en el primer fracaso rotundo en su carrera por los limitados recursos que le dio ▸

Capcom, ya que había que cubrir el hueco del cancelado 'Dead Phoenix'. En tan sólo diez meses, con un equipo muy reducido y teniendo que reutilizar el motor de 'Resident Evil 4' —desarrollado en paralelo por otro equipo— para llegar a tiempo, el juego salió a medias, con personajes y entornos genéricos, y una jugabilidad que pronto se volvía repetitiva. Al mismo tiempo, enamorado de 'The Silver Case' y el trabajo que habían hecho en Grasshopper Manufacture,



propuso a Suda51 hacer algo juntos: la capacidad para romper con lo establecido que mostraba aquel hombre y su personalidad, entre histérica e impulsiva, eran lo que más apreciaba. Puliendo poco a poco los defectos que apreciaba en el proyecto, y con la promesa de que Capcom no tocaría lo que posteriormente se convertiría en 'Killer 7', Mikami por fin se pudo quitar el peso de los errores que había cometido con Kamiya en el desarrollo de 'Resident Evil 2'.

No sabía que a la vuelta de la esquina le esperaba otra vez 'Resident Evil'. Como productor, había dejado al equipo dirigido por Yasuhisa Kawamura que se encargara de la cuarta entrega, planteada como una vuelta a los orígenes del terror. Convencidos de que la franquicia había perdido el poder de aterrorizar a los jugadores en cada nueva iteración, Kawamura planteó el nuevo episodio de la saga como una vuelta a la mansión Spencer. Los jugadores tendrían que volverse a sentir perdidos, sin entender absolutamente nada de lo que les rodeaba. El proyecto fue poco a poco avanzando, pero llegó un punto en el que las limitaciones técnicas hicieron mella en el grupo; era imposible llegar a buen puerto con la idea original. Se redefinió otra vez el proyecto, pero su destino ya estaba visto para sentencia: Mikami cortó por lo sano y se puso a los mandos. No era el momento de juguetear con su salvavidas particular, sobre todo



Hook Man

El 'Resident Evil 4' que concibió Kawamura era bastante diferente a lo que acabó siendo la visión de Mikami. Seguimos acompañando a Leon S. Kennedy, infectado con el virus Progenitor: perdido en un castillo, debía luchar contra las alucinaciones que le provoca el contagio. El concepto nunca se vio cuestionado, pero GameCube no podía con ello: había que generar dos modelos 3D del escenario según el comportamiento del jugador, y la consola no daba para más. Si seguían por ese camino, tendrían que limitar el juego a un solo enemigo. Se descartó porque nunca podría llenar una experiencia completa.



cuando Capcom podía romper lo que le había costado años conseguir. Había demasiado en juego.

Lo que significó 'Resident Evil 4' cuando salió al mercado en 2005 para Mikami y Capcom se podría considerar instinto de supervivencia, una reacción natural a las bajas ventas que la saga había tenido en GameCube y la progresiva extinción del *survival horror*; el objetivo era vender lo máximo posible para poder seguir desarrollando juegos y, aunque el terror había sido siempre el foco, tenían que hacerlo más divertido para el jugador medio a expensas de perder algunas señas de identidad por el camino. La escasez de recursos y la gestión de espacios seguían estando ahí, pero los grupos de enemigos actuando como un ente coordinado se convertirían en el discurso central. La tensión ya no se producía por la dicotomía entre espacio seguro-no seguro, sino por la permanente amenaza de que el improvisado bastión se convirtiera en un nido de aldeanos armados con picas. Era un juego de mercado para el mercado, ajeno a cualquier criterio creativo más allá de las mecánicas, a las que hay que reconocer sus grandes logros a la hora de presentar un planteamiento tan diferente para la época.

Esta deriva hacia los gustos del público que venía dándose desde dos años antes del lanzamiento no era más que una consecuencia del enfoque adoptado desde la salida de Yoshiki Okamoto, *manager* del departamento de desarrollo de Capcom, por varios desacuerdos con los accionistas en el año 2003. Los desarrolladores fueron perdiendo poco a poco el poder que tenían sobre sus proyectos, y uno de los primeros afectados fue Mikami. En sus apariciones públicas, había prometido tajantemente que 'Resident Evil 4' nunca saldría de GameCube y que, si ocurriera, cometería *seppuku* —o en la traducción que pasaría a la posteridad: se cortaría la cabeza—. No fue así: los directivos de la empresa decidieron sacarlo también en PS2, ya que no podían perder la oportunidad de vender unas cuantas copias más del juego. La versión de la consola de Sony acabó sobrepasando a la de GameCube en ventas.

Frustrado e indignado por la decisión y con su palabra en entredicho, Mikami pasaría a formar parte del Clover Studio, el estudio pseudoindependiente de Capcom fundado por Atsushi Inaba en 2004, donde recalaría también la mitad del Capcom Production Studio 4 junto a su antiguo alumno Hideki Kamiya. Los *creativity lovers* se verían más limitados en recursos, pero al mismo tiempo conseguirían la independencia creativa que se estaban exigiendo. Ya era hora de enfrentarse al monstruo desde dentro, en otros términos. ▸

LA OBRA

«Well! Your sexy little friends... They're coming for a dance».

Una vez le habían arrebatado su obra en Capcom, Mikami no tenía nada que perder. En aquel reducto de amantes de la creatividad, se atrincheró junto a sus escuderos, el equipo que le debía sus éxitos y fracasos dentro del desaparecido Capcom Production Studio 4. Para ellos, era el momento de pagar la deuda que tenían con su mentor. Si bien 'Viewtiful Joe' había funcionado decentemente en tierras occidentales, 'Ōkami' parecía la crónica de una muerte anunciada por su carácter más arraigado en la cultura japonesa. Habían nacido para morir, cerrando filas alrededor de este último proyecto.

Gracias a ello, 'God Hand' es descarado, un sinvergüenza que no se amedrenta ante los gritos de sus padres. En cambio, cada vez que le regañan, les suelta una patada en los huevos mientras escapa haciendo una peineta. Apesta a serie B, a un 'Puño de la Estrella del Norte' pasado de vueltas, a *punk*. Todo al mismo tiempo. La última obra de Clover Studio es una reacción a su época, un lugar menos feliz donde ya no existía el contacto físico: sólo una fría presión en el gatillo seguida de una bala que atravesaba el aire y la cabeza del enemigo. Tanto Inaba como Mikami querían volver a sentir carne contra carne, puño contra puño. Querían pelear en el barro.

Se olvidaron del estilizado *cel shading* que había conformado la escasa obra del estudio, ya que tampoco había tanto tiempo hasta que Capcom se diera cuenta de lo que pretendían hacer y les cortara la financiación. Bastos en la ejecución y con un estilo aún más crudo, decidieron despojarse de las convenciones por el camino: lo importante estaba en el interior, desprendiéndose del envoltorio. Sin grandes ceremonias, Gene, nuestro protagonista, llegaba exhausto a un pueblo situado entre 'Mad Max' y el viejo Oeste junto a su compañera Olivia, tan fresca como una rosa después de la dura travesía por el desierto. No es difícil atar esta somera introducción con un Mikami cansado de batallar entre despachos, alcanzando por fin el lugar donde debería haber estado: al frente de un proyecto nuevo en el que pudiera darse carta blanca.

Así era él: un salvador elegido como la mano de Dios, dispuesto a impartir la comunión del *beat 'em up* con los brazos abiertos. Y al llegar a ese abrazo, te clavaba en el suelo con un *suplex* y, acto seguido, empezaba a pisotearte. Como juego de excesos, 'God Hand' no dejaba las cosas fáciles al jugador. Al contrario: había que acostumbrarse a un esquema de control que heredaba el movimiento de 'Resident Evil 4', moviéndose con el *joystick* izquierdo y girando sobre ese mismo eje; mientras que con la segunda palanca se esquivan los golpes o se realizan fintas, permitiendo reposicionarse rápidamente ante la incesante andanada de golpes.

Olvídate de bloqueos. Es hora de jugar con las piernas y atacar sin pausa. Donde antes había combos predefinidos, Clover permitía escoger un repertorio de golpes personalizado, cada uno con su propia cadencia, combinaciones y efectos, capaces de romper la guardia o mandar por los aires a cualquier enemigo en un remedo de *shoryuken*. Si en los juegos de lucha que había mamado en el interior de Capcom el personaje hacía la diferen-



No sólo de golpes vive el hombre

Siempre tiene que haber un remanso de paz para el viaje del héroe, cansado de repartir toñas a lo largo y ancho del mundo. Quizás os apetezca un casino, donde podréis apostar vuestro dinero en máquinas trucadas; o comprar nuevos movimientos en la tienda de artes marciales. Incluso podréis medir vuestras habilidades en la arena de combate, con una prueba que seguramente os recordará a algún luchador callejero. Pero os voy a contar un secreto: donde se gana dinero, es en las carreras de chihuahuas. Consejo: nunca apostéis por la cabeza de Mikami en ellas. Dicen que la perdió en una desafortunada apuesta.

cia, Mikami ofrecía aquí la personalización completa, sin imposiciones, expresando que no debías jugar como él había pensado en la mesa de diseño, sino a tu manera. Decidir cómo empezar o acabar un combo, probar, morir, seguir intercambiando golpes en un orden completamente diferente cada vez.

Por eso mismo 'God Hand' se siente limitado en los primeros compases, ajeno a la fiesta que se está montando a su alrededor. Es una barrera de entrada exigente pero, poco a poco, se ve brillar la luz al final del túnel, encaminándose hacia ese punto de inflexión presente en cualquier obra de Mikami, en el que las mecánicas se transforman en un espacio seguro cuando se adquiere la suficiente pericia.

El problema es que no quiere hacerte sentir cómodo en ningún momento. A medida que va mejorando tu habilidad, una barra se va rellenando en la parte inferior de la pantalla y va subiendo de nivel. Tras un rato esquivando y golpeando sin recibir daño, la dificultad se adapta: los enemigos cada vez aguantan más, te empiezan a dejar menos huecos para estamparles tu bota en la cara y, por supuesto, te pueden mandar al otro barrio de una torta bien dada. No contentos con ello, al hacerlo cada vez mejor, aumenta la probabilidad de que un demonio se levante de los cadáveres de los enemigos para mandarte sin billete de vuelta al Inframundo. Agotados, sólo nos queda lanzar la ruleta, un menú de técnicas que van desde la (casi siempre efectiva) patada en los cojones a un bate gigante que lanza a los enemigos al infinito; o el poder de la God Hand, capaz de convertir a los enemigos en sacos de boxeo improvisados. Pero no se puede aguantar para siempre: en cualquier momento, podemos bajar los brazos antes de que el pequeño rescoldo de vida que nos resta desaparezca, o humillarnos a los pies del enemigo suplicando clemencia. El juego actúa en consonancia —aunque nos hayamos intentado lucir por encima de nuestras posibilidades— bajando el nivel de dificultad. El error se paga caro, ▶





pero la redención siempre llega, más pronto que tarde.

A partir de este punto de partida, nos enfrentamos a continuas oleadas de esbirros de obvia inspiración *beat 'em up*, que cambian de color y aspecto cada vez que pasamos de fase. Salteadas entre ellas, aparecen misiones de rescate donde algún apacible aldeano está en peligro de muerte por las causas más peregrinas posibles; y varios jefes, que van desde un grupo de enanos chillones que se han tragado demasiados *sentai* en su infancia, hasta una súcubo encaprichada con Gene que no duda en convertirle en chihuahua con su bastón mágico y soltarle una patada. No son excepciones: hay dominatrices enfundadas en cuero a las que tenemos que azotar machacando botones, travestis con culos a propulsión y penes perdidos en la guerra, gorilas reconvertidos en luchadores mexicanos y *giant enemy crabs*. Todo el imaginario y las obsesiones japonesas son procesadas y pasadas por el tamiz de Clover hasta acabar en 'God Hand', acompañados de un envoltorio sonoro digno de cualquier serie de animación mediocre emitida en horarios nocturnos. Todo era cutre pero, como Inaba reconocería en una entrevista, «somos así [...] y si los juegos se tomaran menos en serio, más gente se involucraría en ellos».

Y una vez en el fragor del combate, nos damos cuenta de que 'God Hand' ni siquiera es hijo de su tiempo. Mikami se quejaría amargamente años después de que tuvo demasiada libertad creativa en la última obra de Clover, pero él mismo sabía que por fin se había quitado de encima las reglas de una sociedad perdida en sus propios convencionalismos, únicamente capaz de dar rienda suelta a sus fantasías escondidas en oscuros cuartos de pago. Era la última frontera para él: provocar y ser provocado con sus propios estereotipos, haciendo que el jugador al otro lado de la pantalla se removiera incómodo en el asiento mientras admitía que también le gustaba todo esto. A cambio, sus horizontes geográficos se estrecharon: el jugador occidental debía despojarse de su bagaje cultural y social para poder acceder a este irreverente espectáculo privado, so pena de verse rechazado en las primeras fases. Muchos lo hicieron con sumo gusto.

«'GOD HAND' ES UN BAILE ALREDEDOR DEL ENEMIGO, DISPUESTO A SOLTARNOS UN GANCHO DIRECTO A LA MANDÍBULA»

'God Hand' es la broma cumbre de un grupo de amigos que tuvo la suerte de nacer en las circunstancias propicias, sin importar qué acarrearía el futuro. Asediados por la incertidumbre financiera que juego tras juego provocaba en Capcom, los criterios empresariales acabaron imponiéndose a los creativos: Clover Studio cerró y sus fundadores se dispersaron para reunirse poco después en lo que hoy conocemos como PlatinumGames. Para Shinji Mikami, quizás este haya sido el mayor logro de su carrera: haber cobijado, enseñado e impulsado a una aldea de irreductibles japoneses capaces de enseñar sus vergüenzas al mundo, mientras la mano invisible del mercado les acariciaba el lomo o les machacaba sin remedio. Pero si quieres que la gente reaccione, tienes que fallar, aguantar los golpes hasta que llegue el día en que puedas escapar. Es lo que tienen los niños traviesos: nunca asumirán lo que dicen sus mayores. Ya encontrarán la manera de escaquearse, destrozando las reglas que hayan impuesto. Siempre atravesándolas a puñetazo limpio.

De Akihabara al videoclub de barrio

por Bruno Sol

Antes de la llegada de internet todo era distinto. Ni peor ni mejor, simplemente distinto. Formé parte de esa generación que conoció los videojuegos a través de los ordenadores de ocho bits; un Amstrad CPC 464, para ser exacto. De haber tenido un MSX, mi relación con los videojuegos japoneses habría arrancado muchos años antes. Siempre me intrigaron aquellos anuncios de Serma, entre las páginas de la Micromanía de la primera época, en los que aparecía el 'Nemesis' ('Gradius') para MSX con un precio increíblemente inflado respecto a las versiones de Spectrum y Amstrad. 5995 pesetas frente a las 875 que Erbe había *impuesto* al resto de distribuidoras de la época. ¿Qué tenía aquel juego para merecer semejante desembolso, aparte de una caja mucho más grande y espectacular? ¿Qué se ocultaba detrás de aquellos indescifrables caracteres que hacían que cualquier carátula cobrara una magia especial?

Incluso tras el *boom* de las consolas, a comienzos de la década de los noventa, los videojuegos japoneses seguían siendo un enigma para muchos de nosotros. A diferencia de las revistas inglesas y francesas que se distribuían en algunos kioskos del centro de Madrid, la prensa española nunca prestó atención al mercado de importación. En Barcelona sí llegó a circular un notable flujo de cartuchos japoneses de Mega Drive (mi primera consola), pero en Madrid nuestra única referencia era el Centro Mail de la calle Montera, donde Pablo Crespo alquilaba unos cuantos títulos japoneses para dicha consola, bastante disputados entre sus clientes, debido a los contados lanzamientos PAL con los que Sega acompañó a su consola de dieciséis bits en aquellos primeros meses en el mercado. En ocasiones uno sabía lo que se llevaba a casa gracias a una carátula reconocible (un 'Daimakaimura', un 'E-SWAT'...), en otras era una lotería que podía salir bien o mal.

Un par de años más tarde empecé a trabajar en Hobby Consolas, y el *boom* de 'Dragon Ball' nos inspiró la idea de hacer un reportaje sobre videojuegos basados en mangas, cuando Planeta DeAgostini apenas llevaba unos meses distribuyendo cómics japoneses en nuestro país. De hecho, nos enviaron unas fotocopias de 'Ranma ½' para acompañar el reportaje, porque aún estaban inmersos en la localiza-

ción al castellano del manga de Rumiko Takahashi. Conseguir todos aquellos juegos no fue sencillo: en aquellos tiempos previos a la llegada de internet, la única manera de contactar con tiendas francesas o inglesas era a través del teléfono y los giros postales. Tras meses de gestiones telefónicas, logramos reunir una buena colección de juegos y nos pusimos manos a la obra. El reportaje se publicó en mayo de 1993, en el Número 18 de Hobby Consolas, y, aunque esté mal decirlo, arrasamos en ventas. Los chavales se volvieron literalmente locos, porque entre aquellos desconocidos juegos inspirados en 'Ranma ½', 'Hokuto no Ken', 'Doraemon' o 'Saint Seiya', un título destacó por encima de todos: 'Dragon Ball Z: Chō Saiya Densetsu' para Super Famicom. Un RPG bastante infernal, con una indescifrable mecánica a base de cartas, que me obligó a navegar durante horas por menús incomprensibles hasta que pude sacar capturas de pantalla de un kamehameha. En el interior de aquel juego había un pequeño folleto publicitario de Bandai en el que se anunciaba lo que parecía un 'Street Fighter' con personajes de 'Dragon Ball'. Aquel cartucho marcaría un antes y un después en la industria del videojuego de nuestro país, y daría el pistoletazo de salida a la importación masiva de juegos japoneses, el mal llamado *mercado paralelo*.

Tras una nueva ronda de telefonazos y giros postales, logramos hacernos con aquel 'Dragon Ball Z: Super Butoden', y lo reseñamos en las páginas del número 20 de Hobby Consolas. Ahí es cuando se desató la histeria. Tras leer la revista, los chavales empezaron a pedir aquel *Street Fighter II de Dragon Ball* en las tiendas de barrio, en los videoclubs, y en todos aquellos comercios donde se vendieran o alquilaran videojuegos. Y claro, semejante demanda propició la aparición de una figura prácticamente desconocida en nuestro país: el importador de videojuegos. Muchos se forraron importando palés con cientos de unidades del juego, que fueron rápidamente distribuidos en pequeños comercios, ante el desconcierto de Nintendo España, e incluso de la propia central europea de Bandai.

Daba igual que el cartucho alcanzara precios de escándalo (16000, e incluso 18000 pesetas), a lo que se sumaba además el precio del adaptador necesario para disfrutar de los duelos entre Son Goku y



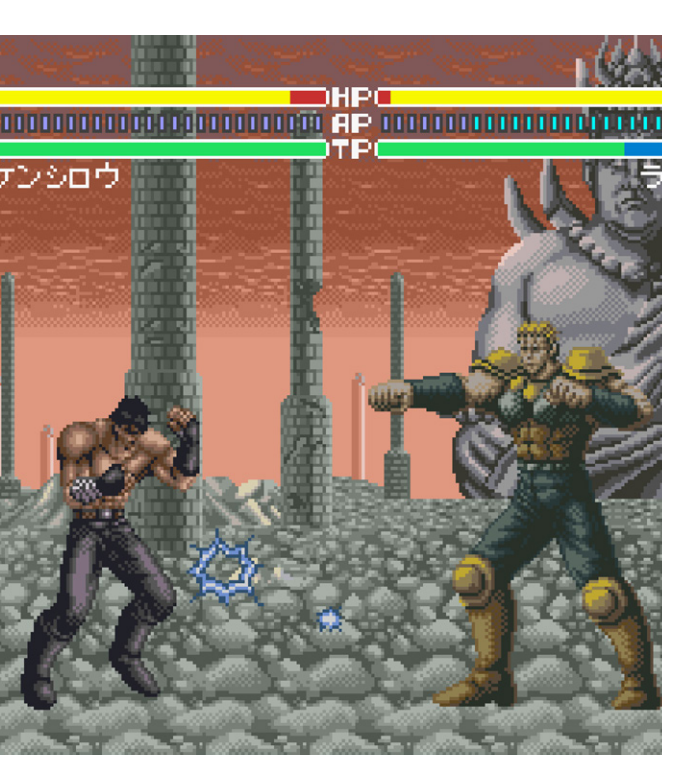
Vegeta en las SNES PAL. Nadie quería quedarse sin el juego de marras, desatando un terremoto que acabaría provocando el debut de Bandai España como distribuidor de videojuegos. Había que detener aquella sangría como fuera, aunque aquello fue como poner una tirita sobre una hemorragia. Nintendo advertía, en anuncios publicados en las revistas de la época, que los adaptadores de juegos japoneses podían anular la garantía de la consola, e incluso Bandai llegó a pedir paciencia, en otro célebre anuncio, asegurando que 'Dragon Ball Z' llegaría pronto a España (aunque con textos en francés, todo hay que decirlo). De poco sirvió. Los importadores siempre iban un paso por delante, y para cuando Son Goku debutó en las SNES PAL, la secuela, 'Dragon Ball Z: Super Butoden 2', ya estaba arrasando en los videoclubs de barrio.

Puede parecer una frivolidad culpar a un único juego del nacimiento del mercado de la importación en nuestro país. Y no sería demasiado exacto, ya que años antes se habían distribuido (a una escala menor, todo sea dicho) cartuchos de MSX, Mega Drive y Super Famicom a manos de la barcelonesa ▸

Discovery y la zaragozana Lasp. Pero después de la aparición de primer 'Butoden' para Super Famicom el panorama cambió por completo. Las licencias de *anime* de éxito dieron paso a las últimas novedades japonesas o americanas de Capcom o Konami, meses antes de su desembarco oficial en Europa. Intentaron proteger los cartuchos para hacerlos incompatibles con las consolas PAL, pero daba igual: en cuestión de semanas, las mismas tiendas que te vendían los juegos de Super Famicom ofertaban nuevos adaptadores que se saltaban las protecciones a la torera.

Desde la revista Super Juegos (donde entré a trabajar a partir de mayo de 1993) no quisimos mantenernos ajenos a aquel fenómeno, y empezamos a dedicar más y más páginas a los juegos de importación, provocando más de una fricción con las distribuidoras *oficiales*. Hasta lanzamos un suplemento con la revista, con el nombre de Japanmania, dedicado por entero a los juegos japoneses que nos llegaban a la redacción de la mano de Chollo Games; una tienda que, por cierto, sigue en plena forma y en el mismo local, en la madrileña calle Arenal.

> «'DRAGON BALL Z: SUPER BUTODEN' MARCARÍA EL PISTOLETAZO DE SALIDA A LA IMPORTACIÓN MASIVA DE JUEGOS JAPONESES EN ESPAÑA»

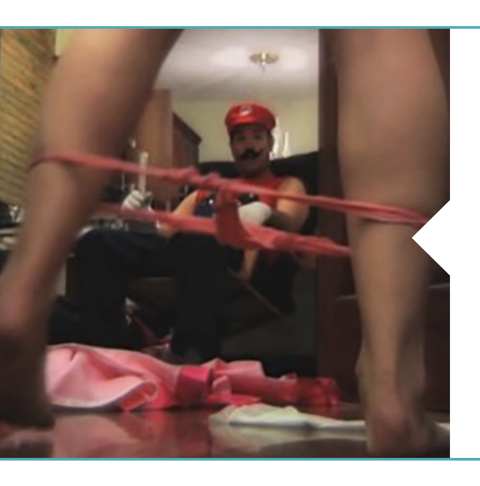


La fiebre por la importación de juegos japoneses sobrevivió al salto de generación, y los cartuchos de Super Famicom y Mega Drive dieron paso a los CD nipones de PlayStation y Saturn. La industria tomó nota de aquello, y los márgenes de tiempo entre el lanzamiento japonés y las versiones occidentales se fueron acortando cada vez más. Las aguas volvieron a sus cauces, aunque muchos seguimos recurriendo a la importación en busca de las novedades más candentes, o de aquellos títulos demasiado raros para compensar su distribución en Europa.

Hoy en día, tras la aparición de los canales digitales y los lanzamientos a escala mundial, la importación de videojuegos japoneses es prácticamente testimonial, pero uno no puede evitar acordarse de aquellos años demenciales y maravillosos, en los que teníamos que recurrir a un diccionario para descifrar el hiragana o el katakana. Los juegos japoneses nos seguirán hipnotizando con sus coloridos manuales y la magia de ver unos cuantos *kanji* impresos sobre la carátula. La diferencia es que ahora tenemos que acudir a Play-Asia para comprarlos, en lugar de bajar al videoclub del barrio.

PRESS WEB TO CONTINUE

Igual que en Japón conviven tradición y nuevas tecnologías, en GameReport veteranos y nuevos colaboradores comparten su visión e inquietudes sobre diversos temas de ayer y hoy. Un detallado análisis sobre los problemas de la aventura gráfica ‘Syberia 3’, una oda al piloto de un caza TIE, la colonización de una galaxia más allá de Orión, una radiografía del histrionismo japonés y un repaso de los diversos videojuegos basados en ‘La Bella y la Bestia’. Disfruten, ¡y no olviden pulsar web!



Cartuchos de Famicom, yakuzas y bragas usadas

por Fran Sevilla

Eran finales de los ochenta, principios de los noventa, corrían años salvajes para la industria del videojuego japonés. Shigeru Miyamoto posaba en las fotos promocionales de Nintendo sosteniendo un cigarrillo, «¿es que nadie va a pensar en los niños?»...

CRÓNICAS VIDEOLÚDICAS DE DISNEY

Todo sobre La Bella y la Bestia

por Marcos Gabarri

Esperó pacientemente, con recelo. Los observaba sin ser visto, desde su cuartel general, el castillo de la Bella Durmiente, en California. Día y noche. Desde que presenciara su nacimiento, en secreto, Disney siempre supo que los videojuegos...



STAR WARS: TIE FIGHTER

por Guillem Ferruz

MASTER OF ORION

por Fernando Conde



SYBERIA 3

por Sergio Copete





EL SONIDO DEL MIEDO

Yomawari: Night Alone

por Elena Flores

Bogifobia: combinación del griego, φόβος, (miedo) y del inglés, *bogeyman* (asustaniños). Temor irracional y persistente a lo sobrenatural, como los fantasmas y los monstruos imaginarios derivados de los miedos infantiles, normalmente asociado al terror a la oscuridad.

El miedo forma parte de la naturaleza del ser humano, es una reacción ancestral estrechamente ligada al instinto de supervivencia. Nos exponemos a algo que pone nuestra vida en peligro y se produce una respuesta inmediata en nuestro cuerpo orientada hacia una sola meta: salvar el pellejo. Afortunadamente, la racionalidad también es algo inherente a nosotros y juega un papel fundamental a la hora de sobreponernos a nuestros miedos. Analizar la situación, identificar los potenciales peligros y decidir si merecen la respuesta desmedida que aflora por instinto es algo que todos, en mayor o menor medida, aprendemos a hacer conforme vamos creciendo.

Por suerte —para nosotros; por desgracia para él— uno de los trabajadores de NIS no fue capaz de mantener a raya su irracional fobia a la oscuridad. Tras cada dura jornada de trabajo en el demoledor huso horario nipón, donde a eso de la “media tarde” ya no queda ni un solo rayo de luz natural, Yu Mizokami conduce de vuelta a casa. Los faros del coche iluminan los arbustos que bordean las carreteras secundarias que atraviesa, y las sombras que proyectan se retuercen caprichosas y amenazadoras: monstruos, seres informes, entes traslúcidos. Una parte de su cabeza le insiste en que todo es producto de su imaginación; la otra se alimenta de todos esos miedos y comienza a esbozar ‘Yomawari: Night Alone’.

El terror japonés es de sobra conocido por su vertiente psicológica más visceral y exacerbada. No juega con el susto por el susto, sino con el control de la tensión, la angustia y, sobre todo, los ambientes salpicados por espíritus y muertos. El miedo al propio miedo. ‘Yomawari: Night Alone’ es una nueva reinterpretación del subgénero nipón del terror, disfrazado de pequeño título *indie*, casi *experimental* por lo somero de sus mecánicas y la sencillez de su concepto. Aun así, hace algunos alardes que, a pesar de su origen humilde, harían palidecer a algunos de los maestros más versados en el género.

La pesadilla comienza como lo hacen casi todos los malos sueños, en forma de una escena aparentemente normal, acompañada por una paleta cálida, gráficos *handpainted* y una pequeña niña paseando a su perro Poro ▸



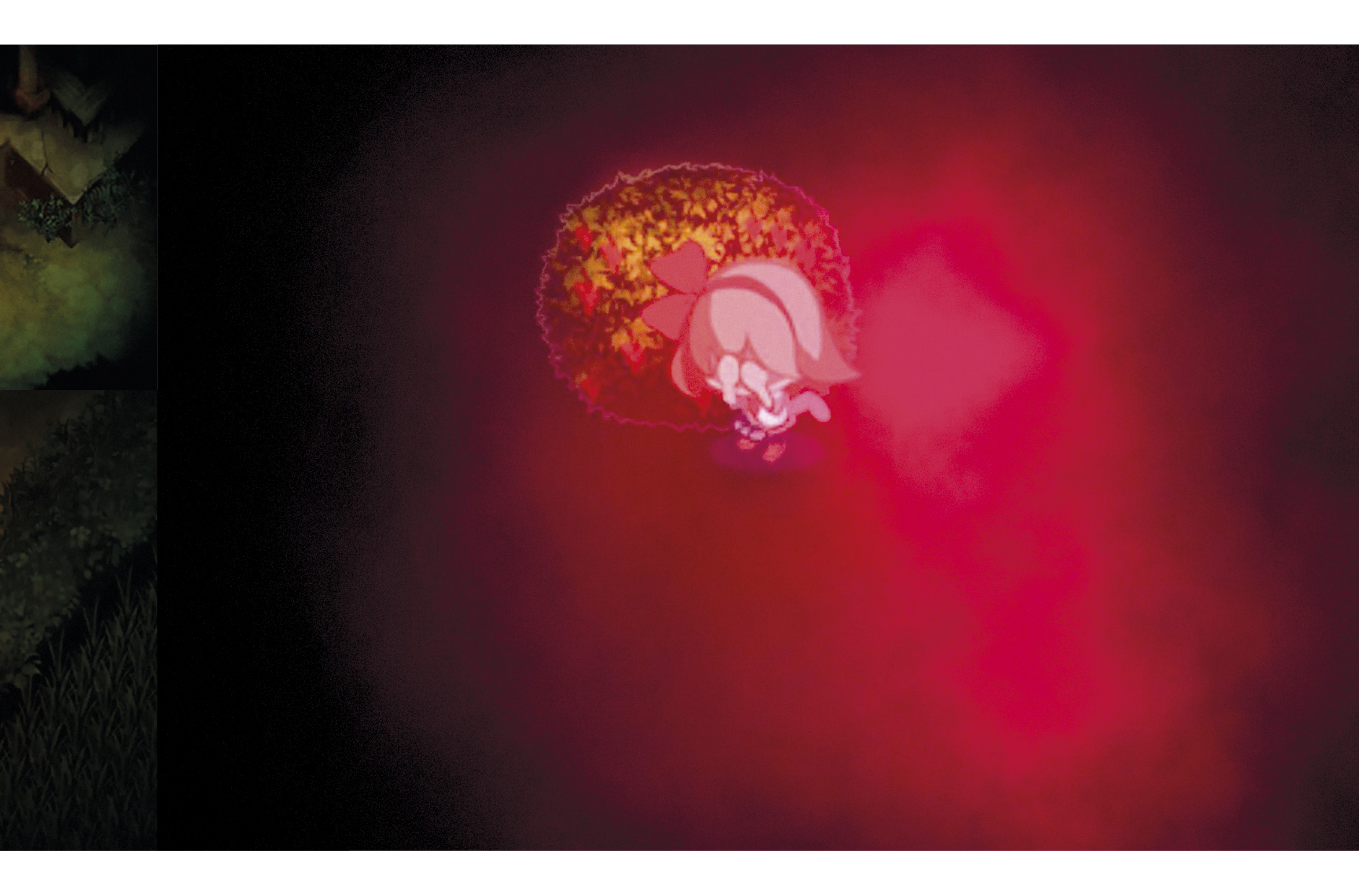
por una solitaria carretera a las afueras de un irrelevante pueblo japonés. El juego nos recibe con una introducción en la que un interlocutor desconocido, mediante subtítulos, nos desgrana las pocas mecánicas que hay de manera perezosa y simple; a fin de cuentas, es un tutorial, una *zona cero* previa a la acción. De manera casi automática, como un trámite, completamos las secuencias de comandos. Usa el *stick* para moverte. Pulsa equis para coger esa piedra que ha caído. Pulsa triángulo para abrir la ruleta del inventario. Pulsa cuadrado para tirarla. Poro se lanza detrás del proyectil, un camión entra en escena y tras un demoledor sonido de frenado y un gañido de angustia, la pantalla funde a negro. Al recuperar la luz, lo único que queda de nuestro amado compañero es unas sanguinolentas huellas de neumáticos en el asfalto y un collar roto; en nosotros, una sensación desagradable en la boca del estómago: no es sólo el brutal atropello del perro y su huída herido de muerte, es la impertérrita violación de esa zona de *confort* y no agresión hacia el jugador que es el tutorial. Descompuesta y temblando, la pequeña vuelve a casa y le cuenta a su hermana lo ocurrido. Ésta le dice que espere en casa, y parte a buscar a nuestro Poro. Nos quedamos solos. Anochece. Nadie vuelve.

«'YOMAWARI: NIGHT ALONE' JUEGA CON EL MIEDO QUE DA SABER QUE NOS ACECHA ALGO QUE NO VEMOS, Y EL TERROR QUE PRODUCE CONFIRMARLO»

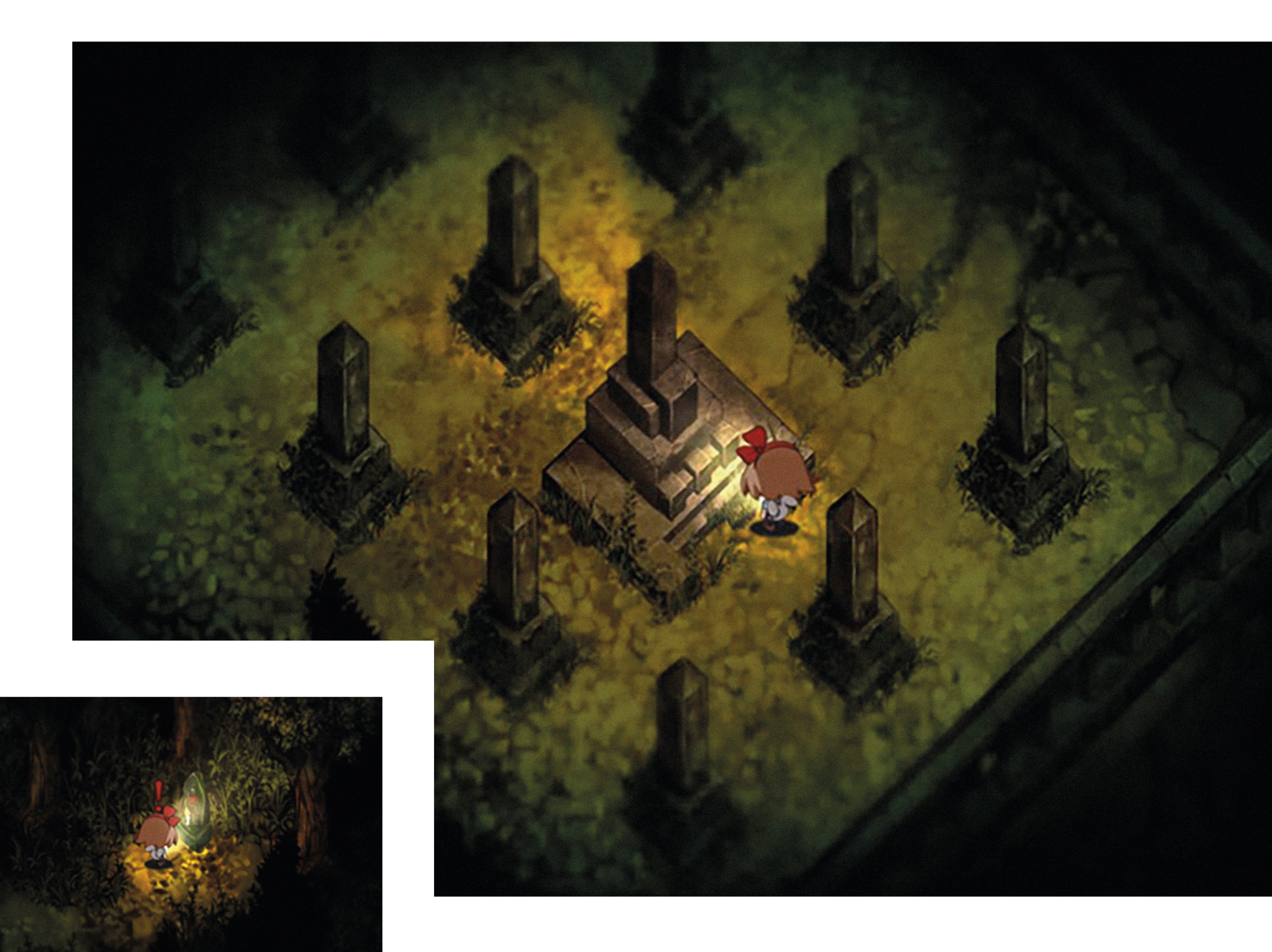


Cuando acompañamos afuera a la protagonista de 'Yomawari: Night Alone', las callecitas de la barriada apenas se distinguen en mitad de la penumbra, y el resto de sentidos se agudizan. Cada uno de los sonidos del juego está medido a la perfección y colocado con cuidado: los pasos en el asfalto, las hojas mecidas al viento, los grillos, el ruido sordo y eléctrico de los neones de las expendedoras. Corriendo por las calles, pasando bajo la bruma anaranjada de las farolas, no vemos nada. Pero sentimos que no estamos solos. A toda la orquesta de susurros de la ciudad se suma un instrumento de percusión que comienza a acelerarse. Los latidos de nuestro corazón se vuelven cada vez más furiosos, y entonces sucede lo inevitable. El primer encuentro. Una amalgama de trazos borrosos, como un garabato macabro, un monstruo desasosegante pintado por un niño. 'Yomawari: Night Alone' nos hace dudar de si lo que hemos visto es real o sólo un producto de nuestro terror infantil, pero las furiosas pulsaciones siguen palpitando en la pantalla. Y huímos. Por instinto, sin razonar. Como niños.

Nuestro desbocado corazón será la señal más fiable con la que contemos a la hora de detec-



tar a todos los seres sobrenaturales que pueblan los alrededores. ¿Defensa contra ellos? Las de un niño aterrado en mitad de la oscuridad: ninguna. Ni siquiera la linterna que encontramos en los primeros compases nos ayuda a sobrellevarlo, ya que lo único que nos permite es revelar a los fantasmas, y si es aterrador pensar que hay *algo* ahí que no vemos, aún más lo es el hecho de confirmarlo. Las criaturas que deambulan por la ciudad van desde gigantescos monstruos folclóricos nacidos de una pesadilla de Hayao Miyazaki hasta garabatos antropomórficos a los que resulta desasosegante mirar. Cada uno de ellos tiene su propia naturaleza; unos nos atacarán si nos oyen, otros si les enfocamos con la linterna; los más terroríficos, en cuanto dejemos de mirarlos. Pero todos ellos tienen un denominador común: al tocarles, la partida acaba en mitad de una violenta taquicardia y un destello de sangre. Lo único que podemos hacer para evitarlo es intentar distraerles —por ejemplo, con el ruido al lanzar una piedra— y escondernos. Cualquier arbusto o cartel sirve, y mientras estamos acurrucados, nos tapamos los ojos. Para no ver, para no temer. Pero los latidos de nuestro corazón siguen ahí, ahora además resaltados por una nube rojiza que indica la cercanía de los enemigos a nuestro escondite; un pulso de sangre que palpita en la garganta, mientras crecen los susurros ininteligibles que emiten los fantasmas. En los momentos de mayor tensión, 'Yomawari: Night Alone' se vuelve una experiencia sinestésica y podemos escuchar cómo suena el propio miedo. ▸



Una ofrenda a los muertos

Por la ciudad hay repartidas varias estatuas en forma de *jizô* en las que podemos ofrecer las monedas que encontremos para hacer un guardado rápido y activar un punto de teletransporte. Dada la considerable extensión del mapeado, es una mecánica que se agradece a la hora de evitar largos trayectos esquivando fantasmas, pero muchas veces podemos explotarla y hacer que nos maten para desandar todo lo andado y volver al último *jizô* al inicio de una zona sin perder el avance realizado.

Al final, 'Yomawari: Night Alone' se reduce a un par de tardes de juego, un recorrido por todos los rincones de la ciudad luchando por superar el miedo. El miedo a la oscuridad, el miedo a no encontrar a nuestra hermana, el miedo a que Poro esté muerto, el miedo a ser un niño vagando, solo, de noche. El miedo a la esencia del miedo. No hay ninguna sorpresa escondida en sus compases; desde el primer momento, muestra todo lo que tiene, pero a pesar de que poco a poco vayamos haciéndonos con el control y aprendiendo a esquivar a los fantasmas con mayor confianza, siempre ocurre lo mismo: recorriendo la enésima calle desierta, envuelta en penumbra, pasamos cerca de algo. «*Pum-pum... pum-pum... pu-pum, pu-pum, pu-pum*». No sólo es el sonido del juego. Es el ritmo acelerado de nuestro propio corazón.



Puro anime en 2,5D

Guardian Heroes

por Alejandro Patiño

Salta, corta, golpea. Ahora por debajo. Conjura una bola de fuego. Movimiento al fondo. Repite. Sube de nivel. Ejecuta ese combo. Elige tu camino. Forja tu destino.

Cuando hablamos de Treasure, hay algo que debemos asumir: la diversión es lo primero. Auténticos antecesores del espíritu de PlatinumGames, estos japoneses lo tuvieron siempre claro: no vale la pena crear un nuevo videojuego si no tienes nada que aportar a su género. La magia de Treasure siempre anduvo entre la raíz más clásica del videojuego —la diversión— y la innovación jugable simple pero certera. Sus máximas: satisfacer al jugador por encima de lo tecnológico, hacer realidad la virguería jugable a través de la imaginación, y sorprender con cada nueva iteración; todo ello impregnado de un marcado carácter *anime*, principalmente en su diseño, sí, pero también en las rocambolescas tramas y en sus originales mundos. Digno hijo de esta filosofía, 'Guardian Heroes' vendría a reinterpretar el *beat 'em up* más clásico, añadiendo una buena ración de soluciones a los más profundamente arraigados problemas del género; pero, sobre todo, a crear un anime de aventuras, espada y brujería... en versión jugable.

Vetustos caballeros y cazarrecompensas granujas, una persecución y un incendio, una pelea en una posada y un antiguo secreto que cambiará el mundo para siempre. 'Guardian Heroes' nos recibe con una trama tan enrevesada como absolutamente familiar que, de primeras, nos hace preguntarnos si realmente estamos jugando a un *brawler* o nos hemos equivocado. Lejos de ejercer un papel accesorio —como la chica raptada en 'Double Dragon' o 'Final Fight'—, la historia cumple la función de sumergirnos en el típico mundo fantástico de animación japonesa. Un mundo a punto de vivir el colapso: dos razas de seres divinos enfrentadas, una leyenda con un héroe muerto y su espada, un malvado mago volviendo de entre los muertos para liderar una rebelión, y un caos político como nunca se vio en el Reino. Y en mitad de todo ello, un grupo de cazarrecompensas metidos en un lío por culpa de una inoportuna anónima princesa. Resulta interesante la manera en que Treasure reinterpreta y adapta elementos clásicos del cristianismo, como el Cielo y el Infierno, confiriéndoles un marcado carácter japonés al hibridarlos con espíritus elementales. La trama, sin embargo, no alberga magnas aspiraciones. Sencillamente mantiene el interés, y se ve potenciada por las decisiones que en ella vayamos tomando, cada una llevándonos a niveles diferentes y desembocando hasta en siete finales alternativos, algunos de los cuales dejan una sensación ineludiblemente agridulce que nos incita a jugar desde el principio una vez más. ▶

Personajes para todos los gustos

'Guardian Heroes' cuenta con un variopinto elenco de personajes. Si nos encanta machacar a los enemigos a base de fuerza bruta, el guerrero Han es nuestra elección, mientras que si nos gusta más atacar con la velocidad del viento, deberíamos elegir al ninja Ginjirou. El joven Randy supone la apuesta más pura por la magia de ataque, mientras que la bella Nicole asume el rol de *support*, al ser capaz de crear escudos o zonas de curación la mar de útiles.



Pero el verdadero motor de 'Guardian Heroes' es, sin duda, la jugabilidad. La versión oficial de Treasure es que se trata de un *RPG de lucha*, si bien no podemos negar que el verdadero foco está puesto en el combate. 'Guardian Heroes' presenta varios planos de *scroll* 2D que podemos alternar con la pulsación de un solo botón. Hasta un total de tres planos diferentes cuya disposición habilita un control mucho más profundo. Como en los *beat 'em up* 2D, podemos saltar o agacharnos usando la cruceta, permitiendo así la introducción de comandos al estilo de los *fighters* 2D de manera ágil e inmediata, favoreciendo un sistema de combate muy de arcade japonés: plenamente basado en la ejecución de combos con astronómico número de golpes y el uso de habilidades y magias en lugar del simple *golpea, golpea, golpea*. Pero lo mejor de este sistema es que logra introducir estas posibilidades sin por ello renunciar a la mayor profundidad del *crowd control* aplicado a los *beat 'em up* con movimiento en 3D, al poder abordarnos los enemigos moviéndose por alguno de los otros dos planos de *scroll* hasta tenernos cerca, y entonces cambiar en un instante para atacarnos lo más arteramente posible.

El componente RPG queda más bien disperso, limitado a la elección de parámetros —cada nivel nos granjea un punto— al acabar cada fase, y aunque no puede negarse que los cambios verdaderamente alteran a los personajes, no deja de ser un añadido más bien secundario



Combates sin fin

Al margen de la campaña principal, 'Guardian Heroes' ofrece un modo *versus* que enfrenta a hasta seis jugadores en combates a muerte. Para este modo, podemos utilizar una cantidad brutal de personajes desbloqueados al jugar los diferentes caminos de la trama principal, así como subir sus parámetros al utilizarlos. Un añadido de lujo que verdaderamente supone una espuela que incita a completar todos los caminos de la trama y es capaz de brindar buenas tardes de diversión entre amigos. En el *remaster* de Xbox 360 permite, además, juego *online* a través de Xbox Live.



que, eso sí, viene a redondear un título muy completo; logrando que podamos alterar levemente los personajes en la manera que creamos más afín a nuestro estilo de juego, si bien quedaremos siempre limitados por el personaje elegido, arquetipo de una clase concreta. Esta segregación en clases otorga mayor relevancia al modo cooperativo, en el que ambos jugadores deberán aportar sus virtudes para cubrir los defectos del compañero, al tiempo que la pantalla se impregna de un delicioso caos de destellos, explosiones y espadazos capaz de abrumar al iniciado, pero que cobra un enorme sentido y se desvela repleto de posibilidades a las pocas partidas. Todo este caos, regado con el clásico sentido del humor de Treasure y un talante heroico y *buenrollero* al ritmo de excelentes temas rockeros, termina por sumergir al jugador en un mundo de fantasía con el estilo anime de series como 'Slayers' o 'El Hazard'. Y lo hace con tanto éxito que esta inmersión se convierte, seguramente, en el mayor activo del título, al lograrlo tanto a través de la jugabilidad como mediante la historia, el diseño y la música.

'Guardian Heroes' es un título emblemático y un *beat 'em up* de culto; auténtica bandera de una forma de hacer videojuegos basada en la experimentación aplicada a la base más clásica. Su propuesta sorprende más por sus buenos resultados que por su calidad neta, al tiempo que logra introducirnos de manera inmediata en un mundo anime de innegable originalidad y carisma. Se trata de un videojuego soberbio con una propuesta tan profunda y diferente como clásica e inmediata; una oda al combo y un homenaje al *crowd control*; la loa a una forma concreta —y muy japonesa— de abordar el *beat 'em up*; una obra que cuida todos sus apartados —mención especial para la heroica banda sonora y el diseño de personajes— y que se convierte, casi sin quererlo, en uno de los beat 'em up clásicos —y al mismo tiempo diferentes— más originales y divertidos de la historia; una de esas obras que es necesario revisitar cada cierto tiempo para tomar conciencia de dónde estamos y de dónde venimos, y de cómo podemos alterarlo todo simplemente a través de la experimentación y el arrojo.



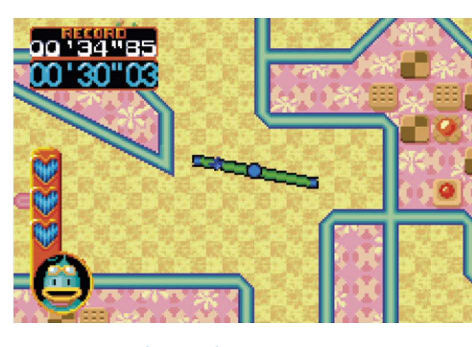
PALO BONITO, PALO, ¡EH!

Kuru Kuru Kururin

por Pedro J. Martínez

Existe un axioma a la hora de hablar de videojuegos que se repite como un mantra: aquello de que son puertas a otros mundos, que nos permiten cambiarnos de piel y nos sumergen en experiencias asombrosas que de otra forma jamás viviríamos. Pues bien, sinceramente, todo eso siempre me ha parecido una enorme columna de humo. Mera palabrería, como la del tertuliano deportivo que habla de atacar los espacios contra un equipo replegado, o la del crítico musical que incide en la *tangencialidad subliminal de las reverberaciones yuxtapuestas*. Jugar, en definitiva, siempre ha sido algo tan primitivo que no necesita de la inmersión, y fueron los creativos japoneses, al menos durante varias décadas, quienes mejor lo entendieron: no se avergonzaban de hacer juegos, no lo escondían detrás de otras cosas. 'Kuru Kuru Kururin' es un gran ejemplo de ello porque es, en esencia, un juguete. Un juguete muy divertido.

'Kuru Kuru Kururin' es un juego de habilidad pura. Un desafío para los pulgares, una vuelta de tuerca para el concepto del *timing* y una forma fantástica de llenar una tarde libre y ociosa. Si hubiera sido un *arcade* ochentero se habría tragado más monedas que la Fontana de Trevi, y si se hubiera gestado ayer sería el enésimo pelotazo para móviles. Pero salió a principios de siglo, como título de salida para una Game Boy Advance que saludaba al mundo con la misión de sustituir a la videoconsola portátil más popular de todos los tiempos. En el juego asumimos el control de una pequeña barra giratoria, y nuestra labor es dirigirla a través de un laberinto en pequeños niveles que apenas duran un minuto. Como la velocidad de rotación es constante y no tenemos ningún control sobre ella,



... acelera, acelera

La disposición de los controles podría tildarse de, digamos, discutible. Los dos botones, indistintamente, funcionan como un pequeño *turbo* para el movimiento de traslación, y pulsando ambos a la vez aumentaremos todavía un poco más la velocidad. Tenemos, por lo tanto, tres velocidades con las que pugnar, y técnicamente un solo dedo con el que alternarlas. Sorprende que hayan relegado ambos gatillos a algo tan cosmético e inútil como las bocinas, cuando hubiera sido mucho más cómodo combinar botón y gatillo para pilotar el Helerin. Sea como fuere, acelerar se vuelve imprescindible para progresar en muchos casos, así que recordad: para ser conductor de primera...

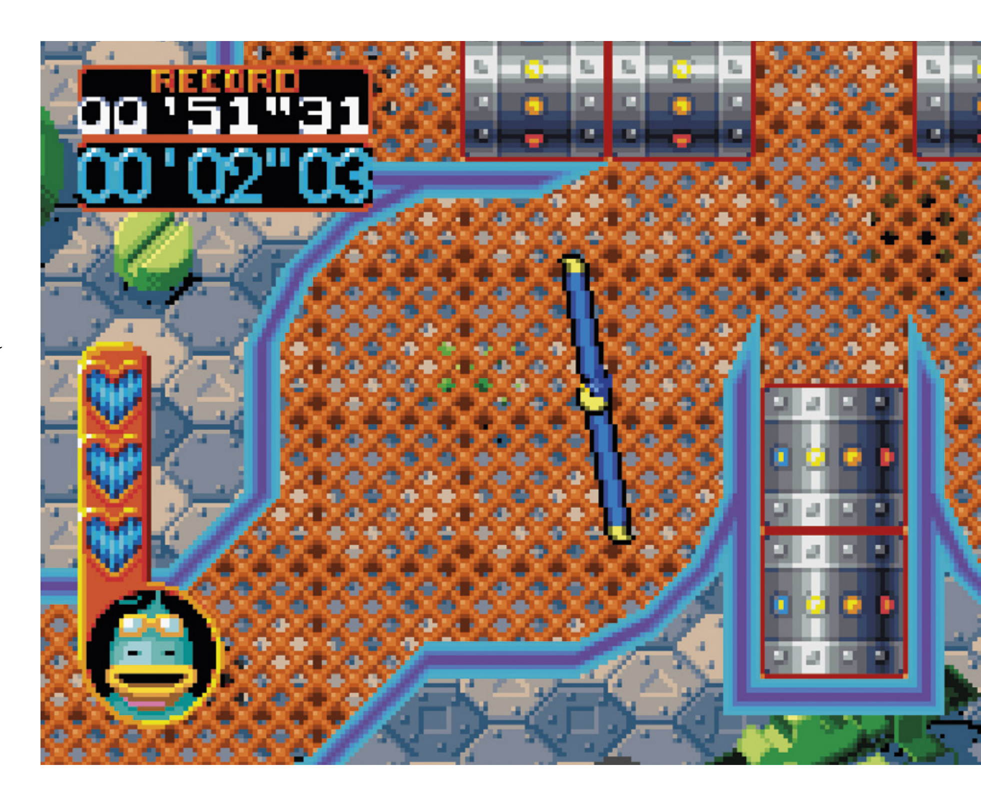


el quid reside en utilizar sus lentas revoluciones a nuestro favor, aprovechándolas para bregar a través del concienzudo diseño de los escenarios. Se trata, pues, de una reinvención —y, al mismo tiempo, una reivindicación— de aquel vetusto género de los llamados *maze games*, tan popular en los ochenta con hitos como 'Pac-Man' o 'Bomberman'. Sin embargo, al contrario que en esos clásicos, en 'Kuru Kuru Kururin' no tenemos que escapar de ningún enemigo ni cumplir objetivos intermedios, tan sólo ▸

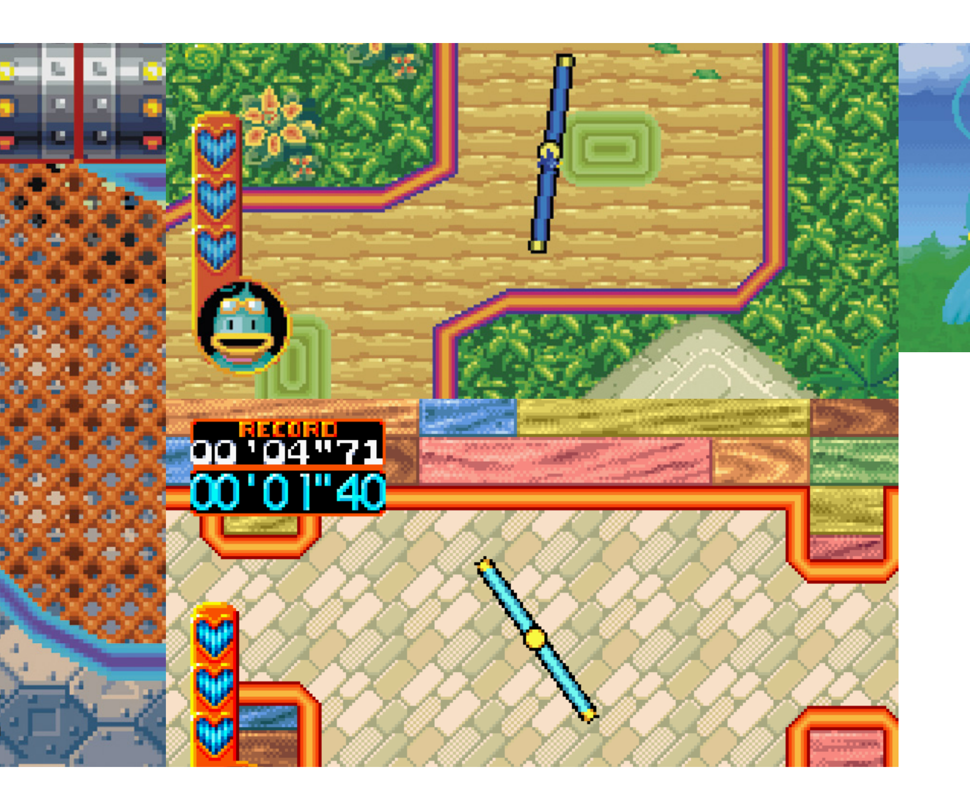
discurrir del punto A al punto B de la forma más rápida y limpia posible. Y ya es bastante, creedme.

La contextualización propuesta para este tipo de *gameplay* es, cuando menos, tan ingenua como ingeniosa. Nosotros vemos un palo que da vueltas, pero en realidad se trata del Helerin, un helicóptero pilotado por Kururin, el más valiente de una familia de pintorescos pájaros que ha de ir en busca de sus hermanos perdidos. Esto explica que nos hagamos daño al rozar las paredes con las hélices, y que atascarnos en una mala posición implique la completa destrucción de nuestro vehículo y una vuelta al comienzo del trayecto. El diseño de niveles se apoya tanto en esos milimétricos resquicios por los que hay que colarse como en un pequeño grupo de elementos que aportan algo de variedad. Al mismo tiempo que pasamos raspando una puntiaguda esquina colocada con mala leche tendremos que esquivar pistones móviles, algunas minas explosivas, y hacer uso de una serie de muelles capaces de invertir nuestro sentido de giro, básicos para poder tomar senderos curvos hacia uno y otro lado. Pocos elementos, los cuales denotan un desarrollo escaso por parte de los chicos de Eighting, quienes construyeron su juego apoyados en su esbozo inicial pero no explotaron sus posibilidades. Esa tarea quedó para posteriores entregas.

Si no conseguimos un amigo con el que jugar a través del Cable Link, el juego no nos deparará más que treinta y cinco niveles en el modo Adventure y cincuenta retos en el modo Challenge. Total: tres horas a lo sumo. Y aunque las animadas melodías y los colores vivos colaboran con el atractivo del cartucho, 'Kuru Kuru Kururin' se pega a las manos por su sistema de juego, porque durante esas tres horas apenas hay cosas molestas o fuera de lugar: sólo nosotros y nuestro juguete electrónico, pasándolo bien, batiendo las mejores marcas, recogiendo *skins* o llegando intactos a cada meta para así desbloquear unos poquitos niveles extra. Con tan sólo diez segundos de juego se tiene



«'KURU KURU KURURIN' ES UN JUEGO DE HABILIDAD PURA, UN JUGUETE MUY DIVERTIDO»



todo lo suficiente, y sin embargo cada partida es diferente. Cada ruta se puede mejorar, dado que su mecanismo de juego se muestra altamente perfectible: la combinación de un movimiento invariable (rotación) con otro controlable (traslación) nos obliga a ser ágiles y mantenernos concentrados. Rápidamente mejoramos como jugadores, y los resquicios que antes parecían insalvables pasan a ser rutinarios. Esto, junto a la simplicidad en el manejo y a la rapidez con la que se progresa, convergen en un título muy adictivo, ideal para partidas cortas. Una vuelta a ese viejo arte de diseñar sistemas de juego originales y sencillos de entender, implementados de forma elegante y sin fisuras, que tanto y tan bien caracterizó al videojuego japonés durante las primeras generaciones de videoconsolas.

A pesar de su sencillez y su brevedad, 'Kuru Kuru Kururin' es, al contrario de lo que pudiera parecer, un juego ideal para veteranos, para aquéllos que crecieron con la idea de que los videojuegos son, ante todo, desafíos para nuestra destreza física y mental. Una idea que ha cambiado, que se ha ampliado felizmente, pero que en ocasiones corremos el riesgo de olvidar. Quizá habrá quien diga que este tipo de juegos aluden al niño que vive dentro de nosotros, pero discrepo con firmeza: jugar, pese a lo que digan tantos códigos sociales, no es cosa sólo de niños. Jugar es una parte irrenunciable de nuestra relación con el mundo, de nuestra capacidad de adquirir conocimientos y habilidades. Y también una forma estupenda de eso tan complejo y difícil de describir que es *pasarlo bien*. No le deis más vueltas: jugar no es algo de lo que haya que avergonzarse; y para pasarlo bien, a veces sólo se necesita un palo.

Más pimienta

'Kururin Paradise' (2002), también para Game Boy Advance aunque esta vez sin salir de Japón, recoge la premisa del original y la expande añadiendo muchos más elementos, un diseño de niveles con más ideas y mala baba y un nivel de dificultad más elevado. Dos años después, esta vez para GameCube, Eighting nos sorprendía con una entrega con gráficos en 3D hasta arriba de novedades y extraños poderes para nuestra hélice prodigiosa: 'Kururin Squash' (2004), otra vez *only for Japan*, supuso la que es hasta el momento la última incursión del pájaro piloto en el mundo de los videojuegos. Resulta difícil creer en una vuelta de la serie, pero si Nintendo quiere pelear de verdad en el mercado de las aplicaciones para *smartphones*, quizá debería plantearse concederle una vida extra.



CUANDO LA ACCIÓN ROMPIÓ EL HIELO

Lost Planet

por Pablo Gándara



Ha pasado ya una década desde que vi por primera vez 'No es país para viejos'. Una década y, sin embargo, todavía recuerdo perfectamente aquel sobrecogimiento producido por la clase de detalle que solemos pasar por alto: el diseño de sonido. Vagaba Josh Brolin por una llanura desolada, y con él lo hacía el espectador, sintiendo en sus carnes el crujido de la grava al andar, el viento acariciando cada guijarro, las langostas frotando sus patitas al sol. Se trata de una sensación poco explorada en los videojuegos pero que se empieza a cuidar cada vez más. Pero la primera vez, ésa se la debo a 'Lost Planet'.

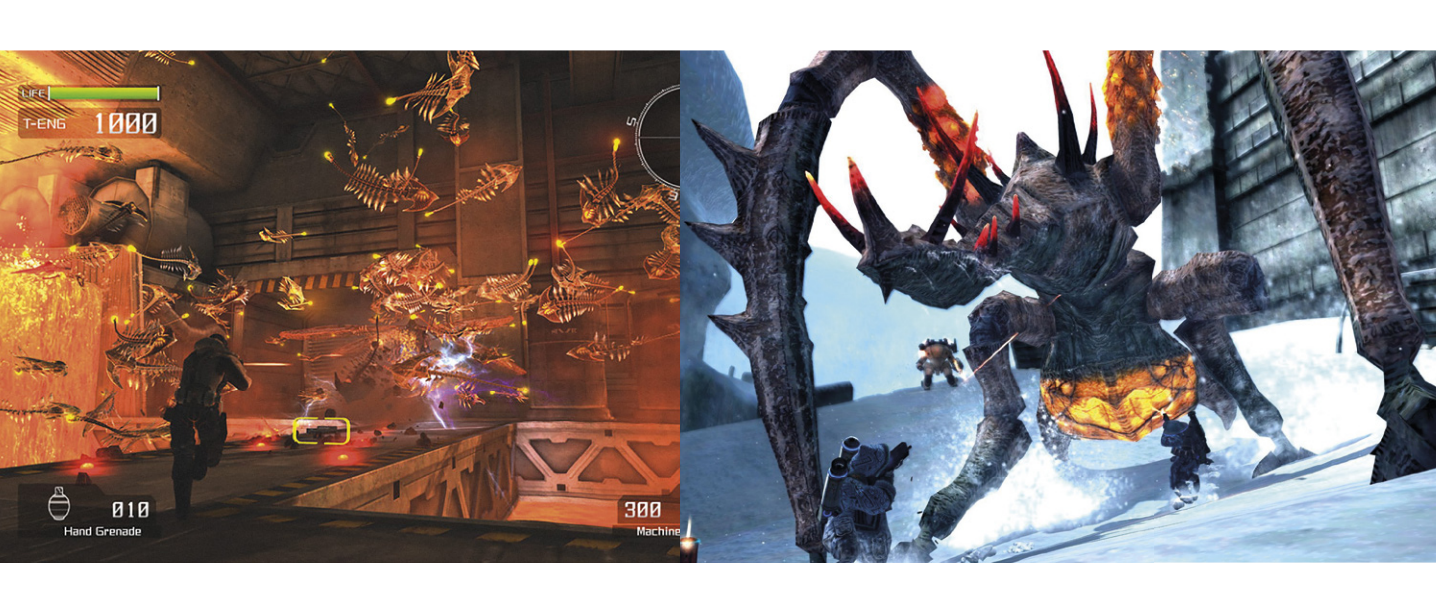
La aventura de Capcom, producida por Keiji Inafune (por aquel entonces más venerado que hoy en día), es clave para entender el cambio que el género de la acción experimentó al principio de la séptima generación de consolas, con un giro hacia experiencias más cinematográficas y atmosféricas. Su desarrollo en un planeta helado da especial importancia a cosas como el crujido de la nieve a cada paso, la tempestad erosionando las montañas, o el peso de los *mechas* que pilotamos. De haber salido unos años más tarde, el juego habría tenido los momentos de contemplación y pausa de la película de los Coen; ése es el paso que otros dieron, la ambientación la puso este pionero.

Pese a seguir siendo una obra más que competente que resiste muy bien el paso del tiempo, quizás 'Lost Planet' se haya convertido en un juego más interesante de recuperar por su contexto que por lo que ofrece en sí. Pone de manifiesto esa manía de los videojuegos de evolucionar antes en lo mecánico que en lo narrativo, contrastando sus fantásticas pequeñas ideas en lo jugable con una historia llena de clichés y momentos de vergüenza ajena. Sirvan como muestra estos ejemplos: vengar la muerte de tu padre a manos de un monstruo gigante llamado Ojos Verdes, hacerlo a los mandos de un *mecha* legendario que al final revela un poder oculto, enfrentarte a un científico loco con una mandíbula de treinta centímetros llamado Bandero, y hacerlo con el apoyo de una chica llamada Albahaca que luce un escote demencial en pleno planeta helado. Es en los momentos en que intenta contar algo cuando 'Lost Planet' se siente más anclado al pasado, y es al desistir cuando mejor lo consigue, cuando sentimos la soledad a cada paso por sus inmensas llanuras nevadas o la urgencia que aporta su mejor mecánica: el frío. Y es que para sobrevivir en 'Lost Planet' utilizamos un combustible que mantiene nuestro traje caliente, que se agota progresivamente, que además alimenta los vehículos y robots que pilotamos: se consume si sufrimos daños y se extrae de los enemigos que acribillamos. Esto significa que el juego es una constante carrera contra el crono en la que las tácticas más conservadoras son las más peligrosas, dando pie a una exquisita mecánica de riesgo y recompensa que, a su vez, da ▸

lugar a situaciones en las que nos vemos forzados a actuar de formas en que normalmente no lo haríamos, enriqueciendo e intensificando la experiencia.

Este carácter frenético del que hace gala el combate de 'Lost Planet' saca a relucir la brillantez en el diseño del control: en un juego en el que nos encontramos rodeados constantemente, podemos utilizar los botones frontales para girar noventa grados, y recargamos pulsando el *joystick*. En otras palabras: nunca dejamos de apuntar, nunca dejamos de movernos. Además, contamos con un gancho de esos que tan de moda se pusieron poco después, que añade escala, verticalidad y perspectiva aparte de permitir lucimientos como el de engancharlo a un enemigo gigantesco y abalanzarse sobre él. 'Lost Planet' es un juego repleto de pequeños detalles que consiguen una inmersión sorprendente para un *arcade* de acción, donde nos enfrentamos a enemigos que parecen sacados de 'Starship Troopers', y quizás las animaciones sean el mejor ejemplo. Todavía recuerdo, en pleno 2006, cómo un amigo y yo nos quedamos boquiabiertos cuando apareció un monstruo tan grande que provocaba pequeños temblores, y esto hacía que el protagonista trastabillase, se apoyase con una mano en el suelo y se impulsase de nuevo para seguir corriendo. O cómo los enemigos más imponentes se caían de lado noqueados tras un disparo de escopeta a bocajarro. O sentir el peso de un robot de cinco metros al empezar a moverse de nuevo tras meses en la nieve semienterrado y oxidado. Estos momentos siguen igual de vigentes a día de hoy, y sacan a relucir una paradoja: en el momento de su creación, 'Lost Planet' fue un juego que contó con tantos recursos técnicos como podía desear: al fin y al

«LA ATENCIÓN AL DETALLE LLEGA AL «INITIALIZING» QUE LOS *MECHAS* EXCLAMAN AL ENCENDERSE, CON LA MISMA VOZ QUE EN EL CLÁSICO 'VIRTUAL ON' DE SEGA»



cabo, fue diseñado con la mente puesta en una Xbox 360 que todavía estaba muy lejos de ser explotada al máximo. Pero visto hoy en día y comparado con las máquinas actuales, el juego se programó en un *hardware* poco generoso. Si 'Lost Planet' envejeció bien es porque no se contentó con las puestas de sol melancólicas y las texturas detalladas que su tecnología novel permitía por primera vez, sino que decidió apostar por ir un paso más allá y utilizar esa potencia bruta con una mentalidad más creativa, y es esa creatividad la que hace que se mantenga vigente once años después de su lanzamiento.

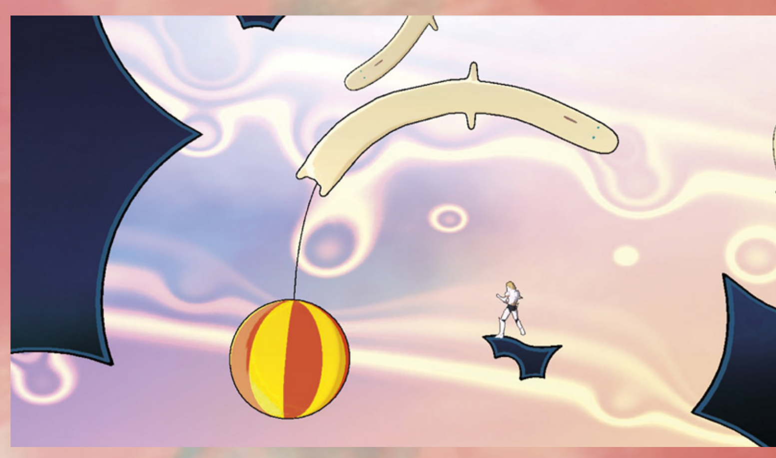
'Lost Planet', como el planeta de su título, es el gran olvidado de la oleada de grandes juegos de acción que salieron al mercado a mediados de la década pasada, encabezada por pesos pesados como 'Gears of War' y 'Resident Evil 4', que optaron por una apuesta más realista donde cada enemigo fuese un reto y cada disparo fuese importante, y lo hicieron mediante un enfoque cinematográfico y la decisión de dotar de personalidad a los elementos y mecánicas más infravalorados del género: recarga, movimiento, atmósfera, cámara, peso, ritmo o *tempo*. Es una obra que supo entender qué era lo que el género necesitaba, y sentó las bases desde las que crecieron algunas de las mejores experiencias que disfrutamos hoy en día.



El arte de...

El Shaddai: Ascension of the Metatron











Delirante, viciado, el pincel de Takeyasu Sawaki colorea el *hack and slash* más onírico y apóstata de su generación. Columnas de piedra se evaporan como acuarela empapada mientras una matriz de puentes infinitos se derrite, uno a uno, sobre la torre de los siete arcángeles. 'El Shaddai' salta al vacío disfrazado de 'Bayonetta' y aterriza convertido en un 'Yoshi's Island'. Una babel de neones y geometrías caprichosas dan paso a nubes de algodón, sombras de lodo y afiladas cuchillas de hielo. Enoch nunca se dará por vencido: purificará la tierra aunque le cueste su ser. No puede fallar: el mismísimo Dios está observando.

Tanques con rostro humano

por Pablo Saiz de Quevedo

ILUSTRACIÓN: JUAN RUBÍ

Todo comenzó con la guerra; mejor dicho, con la huella que dejó. Japón se dejó llevar por desquiciados sueños imperiales, despertó a un gigante dormido antes de pensar si era una buena idea, y de repente se encontró hecho ruinas y con el indeseable *honor* de haber sido el primer y único país en sufrir los efectos de la bomba atómica. La cultura popular de posguerra no pudo sino reflejar las angustias y horrores salidos de esa derrota, quizá buscando exorcizarlos, quizá sólo intentando asimilar la enormidad del horror vivido.

Todo comenzó con un niño de Kobe, Mitsuteru Yokoyama, que al volver a su ciudad tras la guerra la encontró arrasada por las bombas de los B-29 americanos. El horror y el asombro ante tamaña destrucción le acompañarían desde esa temprana edad hasta que en 1956, convertido ya en un autor de *manga*, se inspirara en aquel trauma para idear la historia de una gigantesca máquina de forma humana, 'Tetsujin 28-gō' (Hombre de Hierro Nº 28), controlada a distancia por un heroico muchacho de apenas diez años llamado Shotaro Kaneda. Aquel Hombre de Hierro japonés, como el monstruo de 'Frankenstein' —el filme clásico de James Whale fue otra fuente de inspiración para el autor— no era ni bueno ni malo por naturaleza, siendo la mano del pequeño Shotaro la que guiaba su devastadora potencia para defender a la humanidad.

El titán metálico capturó la imaginación de los japoneses, deseosos de maravilla y aventura al tiempo que necesitados de un modo de afrontar el gran trauma de la derrota bélica, pero aún faltaba algo; algo con lo que daría un autor posterior, Go Nagai, al tener la idea de un súper robot que fuera controlado desde dentro, como quien condujera un coche. 'Mazinger Z' terminaba de colocar en su sitio las piezas que 'Tetsujin 28-gō' había empezado a disponer: los *mecha*, como género y como imagen icónica, habían nacido.

Poco importaba su naturaleza poco práctica para la guerra, justificada con más o menos fortuna en las series que desechaban el tono superheroico de 'Mazinger Z' en favor de un punto de vista más verídico y cercano al conflicto bélico, con el 'Mobile Suit Gundam' de Yoshiyuki Tomino como paradigma a emular. El *mecha* simbolizaba el poderío de la máquina, pero su forma humanoide rendía homenaje al ingenio que la había creado y la movía: tal ▸





y como descubriría ‘Conan el Bárbaro’ en el filme de John Milius y Oliver Stone, el secreto del acero residía en la carne, de los hombres que lo habían diseñado y que lo pilotaban. Subido en el *mecha*, el mero hombre se tornaba un titán de manos de hierro capaz de quebrar a sus rivales como vasos de barro. El tanque podía ser una expresión del despiadado poder de la maquinaria de guerra, pero darle forma humana lo ponía en un escalafón superior: el destinado a las divinidades, aunque fueran menores.

¿Cómo no iba a aprovechar la industria del videojuego semejante idea, y más en un mundo en el que la sola idea de un robot gigante pilotable se antojaba una quimera? Los videojuegos tratan de hacer realidad sueños y fantasías, y pocas son tan poderosas como la que emergió de los trabajos de Yokoyama, Nagai y tantos de sus émulos.

Los primeros juegos de mechas eran *shoot ‘em ups* que cambiaban la clásica nave por un robot gigante, títulos plataformeros que ponían a un *mecha* como protagonista en lugar de a un humano, o bien amalgamas de acción, aventura y elementos de *visual novel* que buscaban emular el dramatismo de los *mangas* y *animes* del género; hasta hubo algunos que, recurriendo a la tecnología del LaserDisc, buscaron emular a ‘Dragon’s Lair’ y hacernos sentir que controlábamos el desarrollo de un episodio de ‘Gundam’ creado para nosotros. Todavía éramos más Shotaro Kaneda que el Koji Kabuto de ‘Mazinger Z’ o el Amuro Ray de ‘Gundam’, controlando la máquina muy desde fuera y sin sentirnos parte de su devastador poder.

El paso del tiempo y la evolución del medio nos ofrecieron nuevas perspectivas de juego cada vez más cercanas a la experiencia de pilotar a uno de esos titanes de metal, como la de la dilatada saga (quince episodios entre 1997 y 2013) ‘Armored Core’ de From Software, o bien de ser un general comandando a un escuadrón de ellos a la batalla, como en los ‘Front Mission’ de Square; seguíamos siendo el pequeño Shotaro, pero las mejoras tecnológicas y jugables nos llevaban cada vez un paso más cerca de la cabina de mando. Otros juegos, sobre todo de plataformas, preferían darnos la oportunidad de revivir la historia bíblica de David contra Goliath, haciéndonos pelear a cara de perro con uno de esos maravillosos horrores mecánicos; con más o menos medios a nuestro alcance pero siempre conscientes



de ser poco más que insectos muy astutos ante una divinidad metálica.

A lo largo de toda esa evolución, las historias adscritas al género conocieron sus propias conversiones electrónicas, y ni siquiera una serie como 'Neon Genesis Evangelion', que buscaba poner en un plano más real las consecuencias (sobre todo psicológicas) de mandar a adolescentes a la guerra en horrores mecanizados gigantes, se libró de tener contrapartida lúdica. Sus equivalentes americanos, destacando entre ellos el juego de figuras 'BattleTech' o el reglamento de rol y combate táctico Heavy Gear, fueron objeto de sus propias transformaciones en videojuego, siendo la saga 'MechWarrior' una de las cumbres de los juegos de *mechas* en su vertiente más enfocada a la simulación.

Pero si hay que hablar de cumbres de la vertiente más simulacionista de este amplio género, hay que hablar en japonés: el de Capcom y su 'Steel Battalion', desmesurada cumbre del verismo para Xbox gracias al complejo y caro controlador junto al que se vendía. Aquel artefacto de dos palancas y más de cuarenta botones nos daba la oportunidad más perfecta de metamorfosearnos de Shotaro a Koji jugón, y su desmesurado precio (doscientos dólares en Estados Unidos) se antojaba una ganga de peaje por sentirnos por fin, no ya guiando a la máquina, sino en simbiosis con ella dentro de su cabina.

A día de hoy, pese a los avatares de la industria, el género sigue vivo de una manera u otra; sobre todo a través de juegos *indies*, pero hasta los triple A se meten en este terreno de cabeza ('Titanfall' y 'Titanfall 2') o tangencialmente (D.Va en 'Overwatch') cuando la ocasión se presenta. Los avances vividos en el terreno de la realidad virtual en los últimos años prometen acercarnos todavía más a la perspectiva de Koji Kabuto en su Mazinger, suponiendo que los diseñadores sean lo bastante capaces de aprovechar sus posibilidades; después de todo, el intento de maridar 'Steel Battalion' con los controles por movimiento de Kinect en 'Steel Battalion: Heavy Armor' fue un fracaso, pero también una guía de los errores en los que conviene no caer en intentos futuros. Más de medio siglo después de que Mitsuteru Yokoyama le diera origen, y más de cuarenta años desde que Go Nagai le propinase el empujón definitivo, el sueño de controlar un tanque con rostro humano sigue vivo y con buena salud.

El caballo de Troya

por Marcos Gabarri

ILUSTRACIÓN: ELENA FLORES ◄

El tiempo ha convertido a Japón en el segundo exportador de contenido cultural del mundo. Manga, *anime* y videojuegos, provenientes del Lejano Oriente, son consumidos con voracidad en todos los rincones del planeta. Casi como por arte de magia, Japón ha construido un ecléctico emporio, teniendo voz y voto a la hora de dar forma a la cultura popular del siglo XXI. Rodeados por un aura fascinante, los nipones enamoran al extranjero. Son un pueblo auténtico, el rompecorazones *nerd* que satisface las necesidades del momento, las de una época de tránsito, inestable. Porque nos encontramos en una nueva era, en un mundo cada vez más globalizado, donde lo cercano pierde interés y la pequeña pantalla de nuestro ordenador se convierte en una ventana hacia realidades imposibles. Occidente experimenta un desapego cultural por lo autóctono y su mirada recae, a menudo, en lo ajeno, aunque sea por un momento.

Desde que el país del sol naciente pusiera fin al aislamiento de la Era Edo, a mediados del siglo XIX, tuvo claro que quería codearse con los grandes, estar a la altura de las potencias occidentales. Eran tiempos de supervivencia y avaricia, a partes iguales. Tras sembrar vientos durante más de medio siglo, buscando un sueño inalcanzable, el país acabó recogiendo tempestades tras la II Guerra Mundial. La ocupación del archipiélago por parte de Estados Unidos, por siete largos años, trajo consigo graves consecuencias para la sociedad japonesa. El fin del conflicto desfiguró por completo el rostro del país, y sus cicatrices fueron sanadas a base de drogas, porno y alcohol. Japón se rindió a una vida de debacle, pues se presentaba como la única vía de escape a una realidad decadente. En ese momento fue cuando la industria del entretenimiento renació con fuerzas, en un intento de salvar a una juventud falta de moral, condenada a la derrota. No obstante, su éxito fue parcial: el pesimismo de la época quedaría grabado a fuego, para siempre, en sus productos culturales.

Puede que todo empezara con el manga. Él fue el primero en nacer con ese estigma. De hecho, la culpa la tuvo Osamu Tezuka, cuando se dejó cautivar por el atractivo de la animación americana en la década ►



de los cincuenta. Con la excusa de dotar a sus personajes de mayor expresividad, el mangaka dejó de lado técnicas milenarias y vendió el alma de Japón al etnocentrismo occidental. Y abrió la caja de Pandora. Tezuka emuló las historias de Disney y se inspiró en los trazos de Max Fleischer: esos ojos enormes y bocas pequeñas que años más tarde caracterizarían al estilo de dibujo japonés. Inintencionada y silenciosamente, Tezuka inmiscuyó su obra, cargada de un tímido complejo de inferioridad, en hogares de todo el mundo.

Las generaciones que crecieron en los ochenta y noventa en Occidente cayeron, con gusto, en una marmita de sake. De manera inconsciente, adoptaron la peculiar visión del microcosmos japonés a su día a día. 'Ranma ½', 'Dragon Ball' o 'Sailor Moon' sirvieron, en la infancia, para ejercitar nuestro paladar, pues sabores más maduros llegarían con 'Monster', 'Berserk' o 'Ghost in the Shell' en la adolescencia. Fue en mitad de esa vorágine cuando aparecieron los videojuegos, que junto al manga y el *anime* conformarían la santísima trinidad de expresión nipona en el mundo. Ya lo decía 'Diggin' in the Carts', la serie de documentales sobre la música de videojuegos: el ocio electrónico ha supuesto la mayor contribución de música japonesa al mundo. Y no sólo eso: los videojuegos han ayudado a la apertura de Japón desde todos los ámbitos de la cultura.

Que el primer ministro japonés, Shinzo Abe, se disfrazara del icónico Mario en la presentación en sociedad de los juegos olímpicos de Tokio 2020 no es baladí. Japón sabe lo que tiene, conoce sus puntos fuertes. La fascinación de Occidente por su cultura ha ayudado al país a superar sus traumas, a quererse a sí mismo, a valorar sus peculiaridades. Sin embargo, al igual que Occidente se adentra en las fauces de la globalización, los nipones también sienten los efectos en sus propias carnes. Hayao Miyazaki ya se dio cuenta antes de que empezaran los primeros síntomas. El artista estaba convencido de que la animación japonesa se encontraba demasiado *americanizada*, que ese gusto por lo extranjero se estaba yendo de las manos. Así pues, sus obras comenzaron a incluir todo tipo de aspectos de la cultura japonesa, sacando partido a su rico folklore y mitología. La difusión de cultura al exterior como estrategia de preservación.

Cuando el ocio electrónico entró en escena, Japón ya llevaba más de cuarenta años desarrollando historias a través de la animación. Los videojuegos se aprovecharon de la experiencia de sus hermanos mayores para adoptar, junto a ellos, un rol de profeta. Lo que no sabían es que serían el desencadenante de una batalla dialéctica entre Oriente y Occidente. Pese a su capacidad como difusor de cultura tradicional, los videojuegos introdujeron otro tipo de filosofía, inducida por la propia naturaleza del medio: las mecánicas. Oriente y Occidente desarrollaron culturas *gamer* muy diferentes entre sí. El *sandbox* contra el JRPG. El *first person shooter* contra la *visual novel*. El gusto por lo extranjero alcanzó su límite en términos como «demasiado japonés» o «enfocado a un público occidental». Cada desarrollo suponía el lanzamiento de un caballo de Troya con el objetivo de conquistar el mercado del otro. Esta guerra sigue dando resultados enriquecedores en los que desarrolladores occidentales llevan a cabo interpretaciones de videojuegos japoneses, como 'Shadow Warrior', e incluso los nipones se lanzan a la creación de títulos con regusto a barbacoa, como 'Binary Domain'.

Cada videojuego japonés esconde una pequeña parte de la esencia del país. Del complejo de inferioridad a la exaltación de la *japonesada*, los nipones han conseguido hacerlos suyos pese a no serlo. Han

> «DEL COMPLEJO DE INFERIORIDAD A LA EXALTACIÓN DE LA *JAPONESADA*, LOS NIPONES HAN CONSEGUIDO HACER SUYOS A LOS VIDEOJUEGOS»

imprimido una tarjeta de visita electrónica con la que se dan a conocer al mundo, sin tapujos, porque el píxel ha adquirido un significado intrínseco del que va a ser difícil desprenderse. Japón refleja sofisticación en materia de videojuegos, consiguiendo obras únicas, logrando definir el concepto de ocio electrónico en sí mismo, plantando la semilla de sus creaciones en el resto del planeta. Sin saberlo, Tezuka, la vergüenza patria, y más tarde, los videojuegos como producto de masas, hicieron realidad el sueño de sus ancestros: Japón se encuentra en el punto de mira de Europa y América, penetrando en Occidente como nunca antes en su historia.

PLAYER-1 16062017 POINTS INSERT COIN

WARNING!!
WARNING!!
WARNING!!
WARNING!!
WARNING!!

A HUGE MAGAZINE
IS APPROACHING FAST!

NUESTROS NÚMEROS
NO CADUCAN

¿LA REVISTA TE HA SABIDO A POCO?

SEMANA TRAS SEMANA SEGUIMOS PUBLICANDO
NUEVOS ARTÍCULOS EN **WWW.GAMEREPORT.ES**
¡Y NO SÓLO ESO! CIENTOS DE PÁGINAS TE ESTÁN ESPERANDO,
COMO SIEMPRE, COMPLETAMENTE GRATUITAS.

¡GRACIAS POR LEERNOS!

¡NOS VEMOS EN SEPTIEMBRE!

ゲームリポット